



Informazioni su questo libro

Si tratta della copia digitale di un libro che per generazioni è stato conservata negli scaffali di una biblioteca prima di essere digitalizzato da Google nell'ambito del progetto volto a rendere disponibili online i libri di tutto il mondo.

Ha sopravvissuto abbastanza per non essere più protetto dai diritti di copyright e diventare di pubblico dominio. Un libro di pubblico dominio è un libro che non è mai stato protetto dal copyright o i cui termini legali di copyright sono scaduti. La classificazione di un libro come di pubblico dominio può variare da paese a paese. I libri di pubblico dominio sono l'anello di congiunzione con il passato, rappresentano un patrimonio storico, culturale e di conoscenza spesso difficile da scoprire.

Commenti, note e altre annotazioni a margine presenti nel volume originale compariranno in questo file, come testimonianza del lungo viaggio percorso dal libro, dall'editore originale alla biblioteca, per giungere fino a te.

Linee guida per l'utilizzo

Google è orgoglioso di essere il partner delle biblioteche per digitalizzare i materiali di pubblico dominio e renderli universalmente disponibili. I libri di pubblico dominio appartengono al pubblico e noi ne siamo solamente i custodi. Tuttavia questo lavoro è oneroso, pertanto, per poter continuare ad offrire questo servizio abbiamo preso alcune iniziative per impedire l'utilizzo illecito da parte di soggetti commerciali, compresa l'imposizione di restrizioni sull'invio di query automatizzate.

Inoltre ti chiediamo di:

- + *Non fare un uso commerciale di questi file* Abbiamo concepito Google Ricerca Libri per l'uso da parte dei singoli utenti privati e ti chiediamo di utilizzare questi file per uso personale e non a fini commerciali.
- + *Non inviare query automatizzate* Non inviare a Google query automatizzate di alcun tipo. Se stai effettuando delle ricerche nel campo della traduzione automatica, del riconoscimento ottico dei caratteri (OCR) o in altri campi dove necessiti di utilizzare grandi quantità di testo, ti invitiamo a contattarci. Incoraggiamo l'uso dei materiali di pubblico dominio per questi scopi e potremmo esserti di aiuto.
- + *Conserva la filigrana* La "filigrana" (watermark) di Google che compare in ciascun file è essenziale per informare gli utenti su questo progetto e aiutarli a trovare materiali aggiuntivi tramite Google Ricerca Libri. Non rimuoverla.
- + *Fanne un uso legale* Indipendentemente dall'utilizzo che ne farai, ricordati che è tua responsabilità accertarti di farne un uso legale. Non dare per scontato che, poiché un libro è di pubblico dominio per gli utenti degli Stati Uniti, sia di pubblico dominio anche per gli utenti di altri paesi. I criteri che stabiliscono se un libro è protetto da copyright variano da Paese a Paese e non possiamo offrire indicazioni se un determinato uso del libro è consentito. Non dare per scontato che poiché un libro compare in Google Ricerca Libri ciò significhi che può essere utilizzato in qualsiasi modo e in qualsiasi Paese del mondo. Le sanzioni per le violazioni del copyright possono essere molto severe.

Informazioni su Google Ricerca Libri

La missione di Google è organizzare le informazioni a livello mondiale e renderle universalmente accessibili e fruibili. Google Ricerca Libri aiuta i lettori a scoprire i libri di tutto il mondo e consente ad autori ed editori di raggiungere un pubblico più ampio. Puoi effettuare una ricerca sul Web nell'intero testo di questo libro da <http://books.google.com>



21.9.563



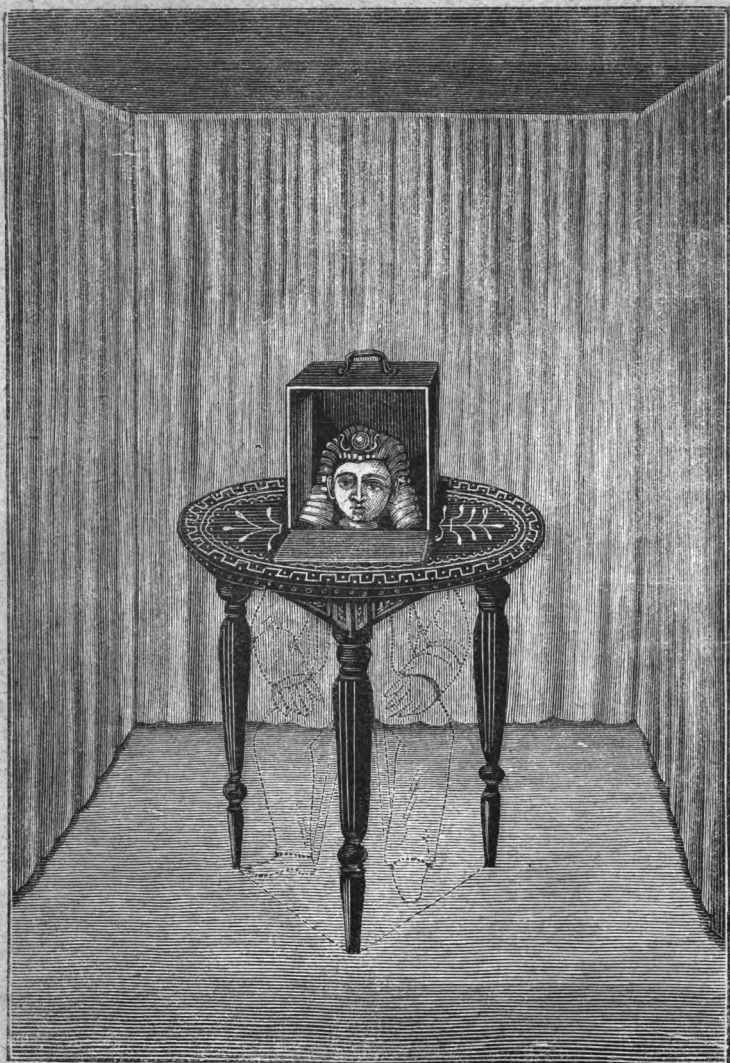
MAGIA PRESTIGIO

E

FISICA DILETTEVOLE



MILANO
PRESSO **EMILIO CROCI** EDITORE
VIA NERINO 5



La Sfinge.

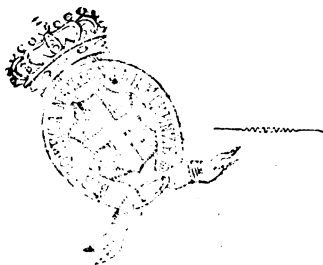
MAGIA, PRESTIGIO

E

FISICA DILETTEVOLE

Giuochi di mano e di destrezza colle monete, colle carte, con palle, coi bussolotti, ecc. — Giuochi che richiedono maggiori o minori apparati — Giuochi di fisica e chimica dilettevole — Grandi giuochi da Teatro — Giuochi semplici di conversazione e famiglia.

con 40 incisioni intercalate nel testo.



MILANO

PRESSO EMILIO CROCI EDITORE

Via Nerino, 5.

1878

**Sotto la protezione della legge 25 giugno 1865, N. 2337. essendosi
adempito a quanto essa prescrive.**

Milano, Tip. Ditta Wilmant.

AI LETTORI

Ad udire colui che le conduceva, le pecore di Panurgio — di storica memoria — dovevano essere le più brave pecore di questo mondo, perchè, andando tutte dove andava la prima, non v'era pericolo che il buon pastore si scalmanasse a correr loro dietro ad ogni passo, per rimetterle in ordine nel branco. Ma, se tanto stretta applicazione del proverbio *così faceva mio padre*, è, dal lato dell'ordine, non solo per le pecore, ma anche per gli uomini, eccellentissima cosa, è certo che l'abuso del medesimo induce a lungo andare qualche monotonia, ed impedisce in ogni modo lo sviluppo di quella parola *progresso*, che molti hanno in bocca, e ben pochi dimostrano co' loro atti di apprezzare com'essa vale.

Magia, Prestigio, ecc.

In fatto di libri, ad esempio, e di compilatori di libri, in Italia il progresso è molto spesso lettera morta. Le pecore di Panurgio — bisogna ben confessarlo — sono numerose nel campo della letteratura odierna. Si stampano molte opere nel nostro paese; ma le opere veramente nuove sono in numero affatto limitato. Potremmo, volendolo, dimostrare vera questa nostra asserzione, in ogni campo dei prodotti dell'industria libraria contemporanea; ma, siccome, per farlo, ci occorrerebbe di scrivere un libro addirittura, invece d'una prefazione, e, come dice Manzoni, *di libri ne basta uno alla volta quand' anche questo non sia di troppo* — così ci limiteremo solo a parlare a proposito delle opere congeneri a questa che ora diamo alla luce.

Le Magie bianche, nere e di tutti i colori, i Manuali del prestidigitatore, del giocoliere, del negromante, si moltiplicarono incessantemente in questi ultimi anni: tutti gli editori italiani stamparono il proprio; tutti i compilatori di libri ne produssero qualcuno; ma, in mezzo a tanti volumi ed a sì complessa farragine di roba, qual'è il libro veramente nuovo trattante di questa materia che abbia veduto la luce oggidì; quale il libro che risponda veramente agli ultimi trovati dell'arte in discorso, e spieghi i metodi più recenti usati dai prestidigitatori odierni?... Tutte le opere di tal genere che si pubblicarono sin qui in Italia non furono che

ripetizioni, ristampe, copie (con solo qualche insignificante variazione) di quelle stampate trenta o quarant'anni fa. Noi non citiamo titoli, non facciamo nomi; ma constatiamo soltanto questo fatto, di cui tante persone giornalmente si lamentano, e che ha lasciato fin ora un vuoto fra noi in simile ricercatissima e ricreantissima materia.

Ed è appunto a questo vuoto cui noi ora intendiamo di sopperire, dando alla luce il presente libro, veramente nuovo, che non si deve confondere in niun modo coi precedenti, e che avrà, se non altro, il merito di essere l'unico in Italia che potrà dirsi completo, e portato, come si suol dire in linguaggio librario, agli ultimi tempi. Per compilarlo abbiamo fatto tesoro di trattati stranieri recentissimi, e non abbiamo fatto risparmi di diligenza e di cura. Lo abbiamo fatto precedere d'un'ampia introduzione storico-tecnica; lo dividemmo in più parti, comprendenti i giuochi di carte, quelli di tasca, quelli di sala, quelli di teatro, le ricreazioni di fisica e chimica; e l'abbiam chiuso con giuochi facili di combinazioni numeriche alla portata di tutti, affinchè riescisse utile ed accetto ad un tempo al dilettante di prestidigitazione ed al semplice lettore. Noi abbiamo da un pezzo un'idea fissa nella nostra mente: di riabilitare, cioè.... Non si spaventi il buon pubblico nostro a questa dichiarazione: non è al

sesso femminile (argomento di moda) cui intendiamo rivolgere le nostre cure. Noi intendiamo soltanto di *riabilitare* (e creda il lettore che questa parola è qui bene applicata) i vari Manuali di divertimento e d'utilità che si pubblicano e circolano nel nostro paese. È questo un bisogno vivamente sentito da tutti. Ma, per mandarlo ad effetto, giova che i nostri concittadini ci aiutino, e che questo nostro primo saggio sia ben accolto.

G. B.

INTRODUZIONE

La *Magia simulata*, conosciuta sotto i varî nomi di *magia bianca*, *fisica dilettevole*, *prestidigitazione*, risale all'antichità più remota.

Gli Egiziani, i Caldei, gli Etiopi ed i Persiani ebbero numerosi addetti in quest'arte misteriosa.

Giamneo e Mambreo, i maghi di Faraone che lottarono contro i miracoli di Mosè; Ermete, Trismegisto, l'inventore della scienza ermetica; Zamolxi, il mago scita che ricevette, dopo la morte, onori divini; Zoroastro, il riformatore del magismo; più tardi il filosofo Agrippa, Merlino l'incantatore, Paracelso il negromante, sono i più celebri maghi, — stavamo quasi per dire prestidigitatori — di cui la storia ci abbia trasmesso il nome.

Gli esercizi di questi taumaturghi, se se ne giudica dalla riputazione che hanno loro acquistato, dovevano essere certamente molto meravigliosi per l'epoca in cui furono rappresentati. Tuttavia è per-

messo di credere che questi pretesi miracoli sarebbero ora di ben debole effetto davanti a spettatori rischiarati da secoli di civilizzazione.

Per giudicarne, ammettiamo che fosse possibile d'evocare oggi e di convocare, alla semplice seduta d'uno dei nostri dotti, i più abili maghi dell'antichità.

Di qual meraviglia non sarebbero mai colti quei venerabili incantatori, allorchè vedessero svolgersi davanti ai loro occhi le mille meraviglie che ci apportarono, dopo di loro, la pirotecnica, il vapore, l'areostatica, l'elettricità, la fotografia, ecc. tutti principî di cui essi non avevano nemmeno sognato l'esistenza?

Certamente il nostro dotto passerebbe ai loro occhi, seduta stante, dal grado di mago a quello di semidio, se non più. Il che ci conduce naturalmente a concludere che, se l'antichità fu la culla della magia, si è che quest'arte si trovava allora nell'infanzia.

I Greci ed i Romani ebbero artisti ingegnosissimi ed abilissimi in questo genere d'esperienze. Meno pretenziosi dei loro predecessori, questi maghi mostravano, allora, la loro abilità per denaro e facevano incassi eccellenti; risultato che, in ogni tempo, fu riconosciuto dall'operatore come il migliore de' suoi giuochi.

Oltre poi a questi facitori di prodigi, v'erano dei giuocatori di bussolotti che chiamavansi *acetabulari*, dalla parola latina *acetabulum*, che significa *bussolotto*. La moscata propriamente detta non era stata ancora inventata; si serviva per questo giuoco di piccoli sassi.

Quest'arte si conservò nella nostra Italia malgrado le rivoluzioni e le barbarie del medio evo.

È probabile che di tanto in tanto, alcuni prestidigitatori italiani corressero pel mondo coi loro giuochi. I primi di cui si conservarono i nomi furono Giona, Androletti ed Antonio Carlotti. Nel 1783 il cav. Pignetti produsse co' suoi giuochi gran sensazione a Parigi.

Più tardi altri artisti, chiamati Adrien, Bosco, Brazy, Chàlons, Comte, Comus, Conus, Courtois, Giulio di Rovère, di Linsky, Olivier, Prejan, Tonini, Val, apportarono successivamente delle modificazioni all'antico repertorio, ed i giuochi di questi artisti furono poi successivamente migliorati, ed ai già noti ne vennero aggiunti altri molti, per opera e merito di Döbler, di Philippe, di Roberto Houdin, di Robin, di Bosco figlio, di Alberti, di Anderson, di Bamberg, di Filippo Debar, del colonnello Stodare, ecc., ecc. Ultimamente nella nostra città noi applaudimmo ad un Hermann, ad un Vell, ad un Poletti, ad un Frizzo, ecc.

L'arte della prestidigitazione trae i suoi artifizî dalla destrezza delle mani, dalle sottigliezze dell'intelletto e da tutti i fatti meravigliosi prodotti dalle scienze esatte. — La fisica, la chimica, le matematiche in generale, la meccanica, l'elettricità, il magnetismo in particolare, le forniscono possenti risorse. Per essere un abile prestidigitatore, se non è necessario di conoscere a fondo tutte queste scienze, bisogna almeno averle abbastanza studiate per comprenderle e per utilizzarne al bisogno alcuni principî.

Ciò che importa soprattutto di possedere in quest'arte di magia simulata, è una grande destrezza nelle dita ed una estrema finezza di mente.

Si può tuttavia fare della prestidigitazione senza possedere nè destrezza nè sapere. Basta perciò di provvedersi di strumenti in cui il prestigio sia bell'e fatto.

Ciò è quello che si chiama della destrezza a *doppio fondo*. Questo genere di talento è della natura stessa di quello del musicante che fa della musica, volgendo la manovella d'un organetto. Tali esecutori non passeranno mai per artisti abili e non potranno mai pretendere ad alcun vero successo.

I principî generali su cui riposa l'arte della prestidigitazione sono i seguenti: 1.º Di non prolungare questo spettacolo oltre misura, perchè è un fatto riconosciuto che l'attenzione, troppo a lungo sovraccitata, degenera spesso in fatica; 2.º Di disporre le esperienze in modo da mettere in pratica quel detto latino *crescit eundo*; 3.º Siccome nulla è più comunicativo d'una allegria di buona lega, così il prestidigitatore deve sforzarsi di mostrare di fronte al pubblico un brio ed una giocondità pieni d'espansione, avendo tuttavia sempre cura di mai uscire dai limiti d'una grande riserva e della massima urbanità di modi; 4.º Non bisogna mai annunciare la natura del giuoco che si deve eseguire, poichè talvolta, per quanto ben preparato, potrebbe, per qualche impreveduto accidente mancare, ed allora, per cavarsela,

bisognerebbe forse dare un altro svolgimento al finale dell'esperimento; 5.º Qualunque sia del resto la posizione in cui un insuccesso pose l'artista, non bisogna mai che costui confessi la sua sconfitta, ma deve invece sempre più pagare d'audacia, e giammai chiedere l'indulgenza del pubblico; 6.º Quantunque tutto quanto si dice in una seduta non sia che un tessuto di menzogne, si deve penetrarsi abbastanza dello spirito della propria parte per credere essi stessi alla verità delle favole che si raccontano; questa credenza dovendo certamente portare la convinzione fra gli assistenti; 7.º Non si deve negligenza nulla di ciò che può concorrere a sviare gli spettatori dalla verità; per il che, quando si presenta un giuoco, si dovrà cercare di attribuirne la sua esecuzione ad un principio affatto diverso da quello che lo produce; 8.º Non si debbono imitare certi prestidigitatori che simulano un grossolano impaccio ch'essi chiamano *una finta*, essendo queste mistificazioni all'indirizzo del pubblico di molto cattivo gusto: è la stessa cosa come se un cantante fingesse di perdere la voce, od un attore drammatico la memoria; 9.º Non si debbono nemmeno imitare quegli altri prestidigitatori che fanno un uso smoderato di gesticolazioni, essendo questo un principio vizioso, e la prestidigitazione esigendo invece una grande semplicità d'esecuzione, poichè, quanto più i gesti sono semplici e naturali, tanto meno è facile che lo spettatore s'accorga dell'artificio; 10.º Non è bene che un prestidigitatore si servi d'un compare fra gli spettatori, ciò appartenendo piuttosto al genere delle mistificazioni e delle farse che alla magia simulata; 11.º È sottinteso inoltre che un prestidigitatore deve parlar bene la propria

lingua, e lasciar da parte i cattivi scherzi e le personalità che possano offendere.

I prestidigitatori usano, ad esempio degli antichi maghi, di portar sempre in mano la propria bacchetta. Questa bacchetta è generalmente un piccolo bastone d'ebano, guernito ai due capi in avorio, di forma ovoide; la sua lunghezza totale è di una quarantina di centimetri circa. Questa bacchetta serve a dare del contegno al prestidigitatore, ed inoltre può anche essergli utile per mascherare un oggetto nascosto nella mano che la tiene, e favorire in tal modo particolarmente la scomparsa delle monete, delle grosse moscate, ecc.

Oltre la bacchetta è indispensabile al prestidigitatore una tavola. Facendo astrazione, per ora, dalle tavole impiegate nelle rappresentazioni teatrali, quella su cui si opera deve sempre nondimeno essere fornita d'una cassetтина o servente. Questa *servente* è una tavoletta posta dietro la tavola stessa, dal lato opposto agli spettatori, all'altezza del fondo del cassetto di cui essa prende il posto; essa serve a deporvi degli oggetti che sembrano svanire ed a nascondervi quelli che debbono comparire misteriosamente. Quando s'organizza una seduta improvvisamente, bisogna organizzare una *servente* con mezzi pronti e facili. Supponendo che si si serva d'un tavolo da giuoco: si leva il cassetto; lo si sostituisce con una tavoletta che si fissa sui traversi interni, avendo cura di lasciarla pender fuori d'una diecina di centimetri;

dopo di che vi si pone al disopra una servietta piegata in otto.

Accade talvolta che non sia possibile d'organizzare questa *servente*, perchè non si potrebbe uscire dalla sala senza svegliare dei sospetti. Ecco in tal caso un processo semplicissimo per fare una *servente* sotto gli occhi stessi degli spettatori e senza ch'essi se ne accorgano :

Si si fa dare una grande servietta che si stende sulla tavola, sotto pretesto che gli oggetti si vedranno meglio su d'un tappeto bianco. Collocando quella servietta, si ha cura di lasciarne cadere, dalla propria parte, un bel pezzo, che poi si rialza e si attacca con due spilli ; il che forma una *servente* aperta in tutta la larghezza della tavola.

Spesso si può supplire alla *servente*, praticando sotto la falda dell'abito due tasche dette *profonde*, che servono per deporvi degli oggetti di cui si vuole sbarazzarsi. Più utili però di queste sono le così dette *taschine*, dove si ponno ad un tempo prendere e deporre degli oggetti. Queste *taschine*, sì utili al prestidigitatore, debbono essere praticate nella parte posteriore dei pantaloni ; avere forma semi-circolare, circa otto centimetri di larghezza su sei di profondità, ed essere poste un po' obliquamente, per facilitare la presa e la deposizione degli oggetti. È inutile del resto di avvertire che esse debbono essere della medesima stoffa dei pantaloni, per venire più facilmente dissimulate. Debbono inoltre essere collocate in modo che, onde il braccio vi arrivi, l'artista non sia costretto a piegarlo od a chinarsi un poco da parte per allungarlo.

Le maniche, che il pubblico ritiene sempre che

servino al prestidigitatore di compiacente nascondiglio, non hanno invece, generalmente parlando, nulla a che fare nella scomparsa degli oggetti. Per poco che si rifletti, si comprenderà che un giuoco di prestidigitazione così eseguito presenterebbe troppe difficoltà. Infatti che un prestidigitatore introduca, per esempio, una boccia di cristallo od una dozzina di monete di cinque lire nella manica del suo abito, e quanto non si troverà egli imbarazzato per ritenerveli! Bisognerebbe in questo caso ch'egli conservasse costantemente il braccio in una posizione verticale e che si guardasse bene da ogni gesto che potesse comprometterlo.

Chechè ne sia però di questa supposizione, siccome si deve evitare in prestidigitazione tutto ciò che può dar presa ai sospetti, fossero anche mal fondati, sarà bene, quando la circostanza l'esigesse, di sprigionare l'avambraccio, tirando un po' indietro la manica dell'abito, in modo da lasciar vedere i manichini della camicia.

Tre altre cose di cui ci giova parlare in queste istruzioni preliminari, prima di entrare definitivamente in materia, sono i gesti, l'occhio e la così detta parlata accompagnatoria dei giuochi.

I gesti e le cerimonie che costituiscono il giuoco scenico della magia simulata, per quanto vani possano sembrare, esercitano una grande influenza sull'animo degli spettatori; questa mimica, colpendo i loro occhi e la loro immaginazione, li prepara alle illusioni prodotte dalla destrezza delle mani e dalle sottigliezze della parola.

Fra i gesti, avviene uno speciale che si chiama *finta*, e la cui buona esecuzione è abbastanza difficile. La finta consiste nel dare la maggior verosimiglianza possibile ad un'azione che si finge d'eseguire. Così, per esempio, se si tratta di fingere di deporre una moneta nella mano sinistra, si deve, colla maggior abilità di cui si può disporre, presentare in questa esecuzione un'apparenza di realtà tale che il pubblico non possa distinguere alcuna differenza tra il fatto simulato ed il fatto reale.

Certi gesti poi, certe lezioni hanno unicamente per scopo di facilitare ciò che in prestidigitazione si chiama *un tempo*. Un tempo è il momento opportuno d'eseguire una disparizione all'insaputa degli spettatori. In questo caso il gesto od il fatto che costituisce il *tempo* ha per iscopo d'attirare l'attenzione del pubblico verso un punto lontano dal luogo in cui si opera il prestigio. Si deporrà, per esempio, con una certa affettazione un oggetto su un angolo della tavola sulla quale si opera, mentre che la mano sinistra, dirigendosi dietro questa tavola, si impadronirà d'un altro oggetto nascosto per farlo scomparire. Si getterà medesimamente una palla per aria e la si riceverà colla mano destra, per aver occasione di prendere durante quel tempo colla mano sinistra un'altra palla nella *taschina*. Basterà finalmente di battere un colpo di bacchetta su un punto qualunque, portandovi uno sguardo attento, per trascinarvi e fissarvi gli occhi di tutta un'assemblea. Queste influenze sullo sguardo del pubblico sembrano ben semplici e ben ingenue, eppure esse non mancano mai al loro scopo.

Come pure concorre immensamente ad aumentare

l'effetto dei giuochi di prestigio l'occhio del prestidigitatore. *Aver dell'occhio*, in prestidigitazione, è possedere una qualità scenica colla quale si si concilia la simpatia degli spettatori, e si giunge a portare in essi la convinzione. Se il prestidigitatore annuncia, per esempio, che fa passare una moneta o qualsiasi altro oggetto in un luogo ch'egli designa, e, quantunque egli sia convinto meglio d'ogni altro della inesattezza delle sue asserzioni, pure i di lui occhi seguono l'oggetto nel suo simulato tragitto, come lo farebbero se il fatto fosse vero; egli si mostra in tal modo vittima delle sue proprie parole, e quell'apparente convinzione si comunica agli spettatori e l'illusione vi guadagna.

Finalmente non sapremmo abbastanza raccomandare all'artista lo studio del discorso, della favola, dello *speech*, con cui presentare i proprî giuochi, onde dar loro un'apparenza di realtà. Una esperienza priva della sua parlata accompagnatoria passa allo stato di semplice curiosità e può diventare anche sovrانamente monotona.

Il modo con cui ogni prestidigitatore presenterà i suoi giuochi, dipenderà dal carattere, dall'istruzione, dallo spirito di cui potrà disporre; ma, in ogni modo, sarà bene seguire, per massima, le seguenti regole: che cioè la favola che reciterà dovrà essere, il più possibilmente, verosimile; senza di che il prestigio che l'accompagna perderebbe della sua illusione. Bisognerà anche che il discorso sia correttamente e convenientemente esposto, con eleganza e sobrietà di parola.

PARTE PRIMA

GIUOCHI DI MANO E DI DESTREZZA

PRINCIPI GENERALI

Gli oggetti diversi che servono alla prestidigitazione necessitarono la creazione di regole e di processi per la loro apparizione, la loro disparizione o la loro trasmutazione. Tali oggetti sono, per esempio, le monete, le carte, le palle, le moscato, i turaccioli, i fazzoletti, ecc.

Noi faremo precedere la descrizione di questi processi ai giuochi nei quali sono impiegati gli oggetti da noi ora citati, ed incominceremo dalle monete.

I principî più usati per la sparizione delle monete sono i cinque seguenti, cioè: 1.º L'impalmaggio. 2.º Il tornichetto. 3.º La pinzetta. 4.º La legatura. 5.º L'escamotaggio all'italiana. Li spiegheremo tutti e cinque separatamente.

I. *L'impalmaggio*. Sparizione d'un pezzo da cinque lire. È uno dei mezzi di sparizione più destri e più utili, e consiste nel ritenere e nel nascondere abilmente nel cavo della mano destra una o parecchie monete che si finge mettere nella mano sinistra.

Magia, Prestigio, ecc.

Ecco come bisogna fare per eseguirlo:

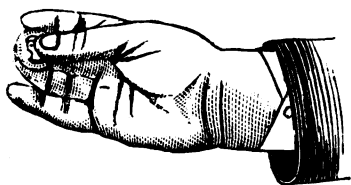


Fig. 1.

1.^o Collocate un pezzo di cinque lire d'argento fra il medio, l'annulare ed il pollice della mano destra, e mostratelo così agli spettatori (fig. 1).

2.^o Dirigete poscia questa mano verso la mano sinistra, come per deporvi la moneta.

3.^o Nel tragitto le dita si rivolgono naturalmente, e la moneta allora si trova nascosta agli spettatori dal dorso della mano.

Approfitate di questa circostanza per eseguire ciò che segue:

4.^o Il pollice abbandona la moneta e le due altre dita la portano e l'applicano destramente nel cavo della mano, fra la sporgenza formata dalla nascita del pollice e quella collocata sotto il mignolo.

Terminata questa operazione, la mano destra deve trovarsi al disopra della mano sinistra, che si dovette aprire come per ricevere la moneta.

5.^o Appoggiate la punta delle dita della mano destra nella mano sinistra e chiudete quest'ultima, onde far credere che vi riteniate la moneta.

6.^o La mano destra abbandona allora la mano sinistra, e, perchè l'illusione sia completa, bisogna che la mano destra sia aperta il più possibile, quantunque essa ritenga impalmata la moneta (fig. 2).

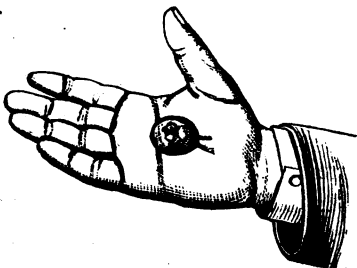


Fig. 2.

Osservazione I. Al principio di questa operazione la distanza che separa le due mani è sì breve, che sarebbe

difficile trovare il tempo d'operare l'impalmaggio prima che la mano destra fosse arrivata al disopra della mano sinistra. È dunque necessario d'aumentare questo spazio ed ecco a quest'uopo che si fa. Dirigendo la mano destra verso la sinistra, innalzatela d'una ventina di centimetri circa; questi due movimenti combinati formano una linea curva, che sarà necessariamente più lunga di quanto non lo sarebbe stato una semplice linea retta, e, grazie a questa combinazione, l'esecuzione dell'impalmaggio sarà considerevolmente facilitata.

Osservazione II. Molti di quelli che incominciano si abbandoneranno forse, per questa operazione, a gesti esagerati di forma e di velocità. Si deve, in questi esercizi di prestidigitazione, come del resto in tutti gli altri, adottare dei movimenti naturali ed eseguirli con calma. Fa duopo, in una parola, che l'azione della finta sia l'imitazione perfetta della realtà. Il miglior mezzo di giudicarsi si è quello di esercitarsi davanti ad uno specchio.

Osservazione III. Prima d'eseguire l'impalmaggio, deponete anzitutto realmente la moneta nella mano sinistra, come per attrarre l'attenzione ed indicare ciò che state per fare; poi ricomincerete quel movimento, e questa volta conserverete la moneta all'impalmaggio. Se queste due diverse azioni sono simili in apparenza, l'illusione vi guadagnerà considerevolmente.

Osservazione IV. Le monete più facili ad impalmare sono quelle da cinque lire d'argento; meno gli angoli di queste monete sono smussati e più l'operazione è facile.

Quando s'incomincerà ad esercitarsi, si potrà sostituire la moneta da cinque lire con un pezzo di latta rotondo e della grandezza di quella moneta. Si troverà allora una gran facilità ad impalmarla, a cagione della leggerezza di quella piastra e dell'aderenza che i suoi angoli presentano.

I prestidigitatori che non sono abbastanza abili nell'esercizio dell'impalmaggio, impiegano un pezzo da cinque lire

preparato per facilitarne l'esecuzione: essi rialzano sugli orli, coll'aiuto d'uno strumento tagliente, alcuni denti od alcune asperità che fanno aderire più facilmente la moneta nel cavo della mano; oppure spalmano una delle faccie della moneta di cera molle. Si comprende come con simile disposizione la moneta debba restare facilmente attaccata alla mano. Colui però che impiega tali mezzi non può certamente lusingarsi d'essere maestro in prestidigitazione.

Impalmaggio di parecchie monete. Si ponno tenere impalmate sino a quattro monete ed anche di più, ma, quanto maggiore è il numero delle monete che si nascondono nella mano, tanto più questa è impacciata. In tal caso si è obbligati a prendere con detta mano la bacchetta, il che motiva la contrazione.

Esiste un artificio che permette di tener impalmato un certo numero di monete. Bisogna perciò prendere delle monete di diverse grandezze, quali cinque lire in argento, dieci centesimi in rame, due franchi, un franco, e cinquanta centesimi. Queste cinque monete sono collocate l'una sull'altra per ordine di grandezza ed è la moneta di cinque franchi che le ritiene tutte impalmate.

II. *Il tornichetto. Secondo processo per far sparire una moneta da cinque lire.* Questo esercizio si distingue per eleganza, naturalezza e semplicità; la sicurezza della sua esecuzione deve, in certi casi, farlo preferire ad ogni altro. L'illusione non lascia nulla a desiderare.

Per praticarlo agirete così:

1.º Tenete la moneta da cinque lire per gli orli, fra il pollice, l'indice ed il medio della mano sinistra. L'interno di questa mano è rivolto verso di voi, mentre che la mano destra si mette in posizione d'afferrare la moneta.

2.º Volgete le dita della mano destra attorno alla moneta come per sottrarla, passando le quattro dita di questa mano fra il pollice e l'indice della mano sinistra; e nell'istante in cui, in questo movimento, la moneta si trova

nascosta dalle quattro dita, lasciatela cadere nel cavo della mano sinistra (fig. 3).

3.^o Continuate il movimento colla mano destra, come se aveste afferrato la moneta, ed allontanate poscia le due mani l'una dall'altra. La caduta della moneta ed il suo afferramento apparente debbono essere simultanei.



Fig. 3.

4.^o Innalzate la mano destra chiusa e gonfiata, quantunque vuota; portatevi gli occhi, mentre che la mano sinistra s'abbassa dolcemente colla moneta di cui voi vi sbarazzate, sia nella borsa, sia in una delle vostre taschine.

Si può operare con parecchie monete come con una sola; soltanto, invece di afferrarle per gli orli, si tengono riunite in punta alle dita pel piatto.

Il rumore che fanno le monete cadendo nel cavo della mano sinistra completa l'illusione e fa credere che la mano destra le tolga realmente.

È importantissimo di tenere la mano sinistra in modo di poter ricevere le monete nel cavo di questa mano, senza fare il menomo movimento per rattenerle. L'illusione del tornichetto non esiste che a questa condizione.

Il tornichetto s'applica parimenti per far sparire ogni oggetto che possa essere contenuto e nascosto nel cavo della mano, quali pallottole, noci, piccole uova, pezzetti di zucchero, ecc. Il processo è lo stesso di quello delle monete.

III. *La pinzetta. Terzo processo per far sparire una moneta.* La pinzetta è una variante del tornichetto; essa s'impiega per far sparire piccoli oggetti, quali piccole monete, anelli, ecc.

Supponiamo che si tratti d'un pezzo da venti lire:

1.º Si tiene la moneta pel piatto sulla punta delle dita della mano sinistra.

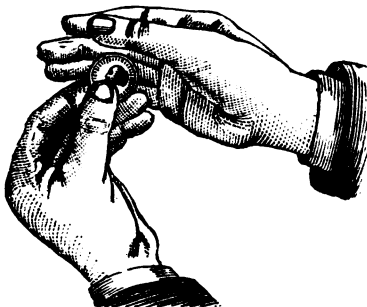


Fig. 4.

2.º Si avvicina la mano destra come per afferrarla fra l'indice ed il pollice, e nell'istante in cui le due grandi dita mascherano la moneta, la si lascia cadere nel cavo della mano sinistra, come lo rappresenta la figura 4.

Si noti del resto che la caduta della moneta è nascosta dalle dita della mano destra.

IV. *La ligatura. Quarto processo per far sparire un pezzo da cinque lire.* Nulla di più semplice, facile e naturale; l'occhio il più prevenuto non può vedervi altro che il deposito d'una moneta fatta dalla mano destra nella mano sinistra: eppure questo deposito è illusorio.

Ecco come si opera:

1.º Tenete una moneta da cinque lire fra il pollice e l'indice della mano destra.

2.º Nell'istante in cui dirigete questa mano verso la mano sinistra come per portarvi la moneta, fare sdrucchiolare questa sull'estremità delle due dita medio ed annulare, e mantenetela a quel posto serrandola un po' fra l'indice e l'auricolare.

3.º La mano s'è leggermente rivolta nel tragitto, e, quando essa si trova al disopra della mano sinistra, si finge di deporvi la moneta, mentre che in realtà la si conserva nella mano destra serrata fra le due dita precitate, come lo rappresenta la fig. 5.

4.º Le due mani si separano, la sinistra chiudendosi e

la destra rimanendo aperta e rovesciata, senza che sia possibile supporre che si tenga una moneta sulla punta delle dita.

Si possono far sparire con questo mezzo parecchie monete ad un tempo. Ecco come si opera:

1.º Tenete le monete, riunite pel piatto, all'estremità delle dita della mano destra, fra il pollice, il medio e l'annulare.

2.º Voltate la mano portando questa moneta verso la mano sinistra.

3.º Fate battere vivamente le monete nel cavo della mano sinistra, come per deporvele, ma in realtà conservatele fra le dita.

4.º Chiudete la mano sinistra, allontanate dolcemente la mano destra, e, sotto l'impressione del rumore prodotto dall'urto delle monete, nessun dubbio che lo spettatore non si persuada ch'esse sono rimaste nella mano sinistra.

S'osservi del resto che, affinchè le monete possano risuonare più facilmente, si tengono un po' libere fra le dita, ciò che permette parimenti a queste monete, sotto l'azione dell'urto, di rientrare nella mano destra per poter nascondervisi.

V. Sparizione all'italiana. Quinto processo per far sparire una moneta da cinque lire.

1.º Tenete la moneta fra il pollice e l'indice.

2.º Fate sdrucchiolare questa moneta fra il punto dove nasce il pollice ed il grasso interno della mano, ove la tenete serrata, avendo cura di non lasciarla pender fuori dal lato opposto.

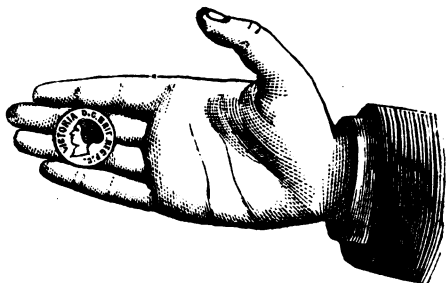


Fig. 5.

Questa operazione ha luogo dirigendosi verso la mano sinistra, come per porvi la moneta.

Questo sdruciolamento si naturale e si semplice è difficile da spiegarsi. Ognuno deve cercare il mezzo di eseguirlo; una volta trovato tal mezzo, si finisce, mercè l'esercizio, a farlo abilmente.

Perchè la moneta ritorni sulla punta delle dita, nulla di più facile: si chiude la mano a metà; la si rovescia, lasciando cadere il braccio, e la moneta va naturalmente sulla punta delle dita, dove la si afferra per mostrarla di nuovo.

Questa sparizione è di grande illusione; s'impiega utilissimamente per certi giuochi, e notevolmente per quello che descriveremo col titolo di *Pioggia d'oro*.

Bisogna osservare del resto che in questo esercizio, come in quelli che precedono, invece di conservare la moneta nella mano sinistra, il che sarebbe talvolta molto imbarazzante, se ne sbarazza ponendola nella taschina di cui abbiamo parlato più sopra.

Sonvi ancora parecchi altri esercizi che si potrebbero chiamare *passi secondari*, perchè non s'applicano che a certi giuochi e non sono d'uso generale nella prestidigitazione. Ne citeremo due fra i più salienti:

Sparizione colla manica. 1.º Tenete fra il pollice ed il medio della mano destra un pezzo da un franco, per esempio.

2.º Dirigendo la mano destra verso la mano sinistra come per deporvi la moneta, fate sdruciolare da parte il medio, appoggiando fortemente sulla moneta in modo da produrre nel cavo della mano quel rumore delle dita che gli scolari praticano ne' collegi per ottenere qualche permesso dai loro maestri.

Questo movimento imprime alla moneta un'impulsione e la slancia nell'interno della manica, che dev'essere a quest'uopo semi-aperta.

Sparizione nella cravatta. Tenendo una moneta di cin-

que franchi, pel piatto e sugli orli, sulla punta delle dita della mano destra, alzate questa mano come per disporvi a far battere la moneta nella mano sinistra, che vi tenete aperta davanti.

La mano destra, quand'è così alzata, si trova naturalmente vicina al fazzoletto da collo.

Battendo allora un primo colpo colla moneta nella mano sinistra, voi dite: *Uno!* Rialzate poscia la mano per battere un secondo colpo; ma, nel momento d'abbassarla, introducete la moneta fra il collo e la cravatta, e, continuando a battere, come se la moneta fosse ancora sulla punta delle vostre dita, gridate: *Due!*

Finalmente battete con vivacità un terzo colpo nella mano sinistra, che aprite d'un tratto per mostrare la disparizione della moneta, e nello stesso tempo dite: *Tre!*

Quest'esercizio però richiede somma velocità.

Ed ora termineremo queste istruzioni preliminari, parlando dello scambio, o sostituzione d'una moneta ad un'altra.

In quasi tutti i giuochi di monete è d'uso che il prestidigitatore prenda a prestito le monete agli spettatori e che gliele faccia loro segnare, a ben convincere ciascuno, coll'illusione almeno, della realtà del prestigio.

In questo caso l'esperienza diventa difficile; essa sarebbe anche il più sovente impossibile, se non si facesse uso d'una certa soperchieria per salvare la situazione. Si sostituisce dunque destramente una moneta alla moneta marcata, il che permette di lasciare, in apparenza questa sotto gli occhi degli spettatori, mentre che in realtà la si dirige, o la si fa dirigere verso la sua misteriosa destinazione.

Questa sostituzione o scambio della moneta può praticarsi in diversi modi. I tre migliori processi sono:

- 1.º *Lo scambio coll'impalmaggio.*
- 2.º *Lo scambio colla ligatura.*
- 3.º *Lo scambio col piattello.*

Lo scambio coll'impalmaggio si pratica così:

1. Tenete segretamente nella mano destra impalmata una moneta da cinque lire, il che non impedisce alle dita d'essere perfettamente libere.

2.^o Prendete colla punta delle dita di questa stessa mano la moneta che è stata segnata.

3.^o La mano destra essendo in tal modo provveduta di due monete (una visibile e l'altra nascosta), dirigetela verso la sinistra, come per deporvi la moneta che è visibile. .

4.^o Ma, nell'istante in cui la mano destra si trova al disopra della mano sinistra, lasciate cadere in questa la moneta impalmata, mentre che impalmate vivamente a suo posto la moneta che tenevate sulla punta delle dita.

Quando quest'operazione sia ben fatta, deve sembrare agli spettatori che la moneta che si teneva sulla punta delle dita sia stata realmente messa nella mano sinistra.

II. *Scambio per mezzo della ligatura.* 1.^o Tenete nella mano destra, serrata dall'annulare e dall'auricolare, che si curva leggermente a quest'uopo, la moneta che volete segretamente sostituire alla moneta segnata.

2.^o Dopo aver preso con questa stessa mano, fra il pollice e l'indice, la moneta da scambiare, agite come è detto all'alinea della ligatura, per far passare questa moneta fra l'indice e l'auricolare, dove voi la rinserrate, mentre lasciate cadere nella mano sinistra la moneta che tenevate nascosta. In tal modo, nel momento in cui l'una entra nella mano per esservi rinserrata, l'altra ne esce per cadere nella mano sinistra; e sembra così agli spettatori che sia la moneta segnata quella che fu deposta nella mano sinistra.

III. *Scambio col piattello.* È bene talvolta, in prestidigitazione, d'impiegare de' processi diversi per meglio illudere gli spettatori.

Lo scambio col piattello può essere utilizzato in questo caso; esso differisce completamente dai due processi precedenti.

1.º Abbiate un piattello di metallo, cristallo fiorato o porcellana, d'una ventina di centimetri circa di diametro.

2.º Collocate segretamente sotto questo piattello la moneta che debb'essere sostituita e che vi si tiene nascosta colle quattro grandi dita della mano destra.

3.º Quando ricevete su questo piattello la moneta segnata dagli spettatori, mettetevi di sopra il pollice in modo da mantenerla fissa a quel posto.

4.º Capovolgete il piattello e fate mostra di versare nella mano sinistra questa moneta segnata, ma ritenetela col pollice, mentre allentate, per farla cadere a suo luogo, la moneta nascosta sotto il piattello.

Questo movimento, eseguito con naturalezza, produce una grande illusione.

Sonvi ancora altri processi, ma meno apprezzabili; si ha, per esempio, un piattello di latta con un doppio fondo nel quale è nascosta la moneta da sostituirsi. Quando si depone la moneta segnata sul piattello, essa rientra in una cavità collocata al centro di quello strumento; poi, spingendo una molletta, si compie la sostituzione.

Si trovano dai mercanti di strumenti di *fisica dilettevole* scatole di parecchie sorta che soddisfano al medesimo scopo.

GIUOCHI COLLE MONETE

I.

La moneta fusibile.

Far fondere una moneta da cinque lire , nella mano, alla fiamma d'una candela, farla passare da quella candela, ritirarla in fusione , e restituirla al suo stato primitivo.

« Certi metalli, dite, non si fondono che ad elevatissima temperatura; l'argento è di questo numero; abbisognano circa mille gradi centigradi di calore per liquefarlo.

Tuttavia, quando questo metallo è preventivamente sottoposto a certe frizioni magnetiche, il solo calore d'una fiamma di candela basta per farlo entrare in fusione.

Se voi volete, o signori, prestarmi un pezzo da cinque lire, io sarò lieto di sottometterlo a questa esperienza.

Non temete di nulla, del resto, per la perdita del vostro denaro; giacchè io posso assicurarvi che quando mi si presta del denaro io lo restituisco.... quasi sempre. »

Si avrà dovuto provvedersi d'un candelliere portante una candela accesa che si sarà posto vicino a sè su un tavolino ad un solo piede o su una sedia.

Quando s'è ricevuto da uno spettatore un pezzo da cinque lire, lo si depone presso il candelliere, indi si stropicciano vivamente le mani l'una contro l'altra e si dice:

« Queste frizioni delle mie mani hanno per iscopo di sviluppare il magnetismo necessario all'operazione... Guardando poscia la mano sinistra: Benissimo! Veggo l'elettricità svilupparsi in abbondanza, » credo che riusciremo. È tempo: all'opera! »

Prendete la moneta colla mano destra, portatela verso la mano sinistra come per deporvela; ma, nel tragitto, impalmate quella moneta nella mano destra, secondo il principio già indicato.

Si finisce di mettere la moneta nella mano sinistra, e questa s'è chiusa come se ricevesse qualche cosa.

In questa situazione agitate le dita di quella mano, sotto pretesto di magnetizzare il pezzo da cinque lire.

Prendete nello stesso tempo il candelliere colla mano destra, ciò che toglie ogni idea che vi abbiate conservato la moneta.

« Ora, dite, credo che la moneta sia sufficientemente impregnata di magnetismo per essere facilmente fusa... Proviamo! »

Si pone la mano sinistra sempre chiusa al disopra della fiamma della candela e si rimuovono un poco le dita come per premere la moneta e costringerla ad uscire.

« Effettivamente, eccola che si fonde, ed il metallo entra nella candela... Fortunata candela, favorita dalla sorte meglio delle mie tasche, in cui il metallo invece entra tanto di rado... Non lo vedete colare? »

Si apre là mano sinistra e si mostra che la moneta non v'è più.

« Tutto ciò è riescito egregiamente, ma vi confesso con franchezza, signori, che mi troverei imbarazzato (a questi lumi di ricchezza mobile e di macinato) a restituire la moneta, se, dopo averla fusa, non potessi anche rimetterla nel suo stato primitivo.

« Vedete questo piccolo punto bianco e lucente nello stoppino della candela (il pubblico non vede niente, ma crede sulla buona fede)? Ebbene questo punto luminoso è l'estremità della moneta in fusione per ove sto per afferrarla onde ritirarla nello stato in cui essa si trova. »

Si pizzica la fiamma della candela e si finge di ritirarne qualche cosa.

« Eccola! Non la vedete? (Si mostra la punta delle dita riavvicinate fra loro). No? Ebbene, la prenderò con questa mano, perchè si possa vederla meglio. »

Si depone il candelliere sulla tavola, e colle dita della mano destra, in cui, lo si ricordi, la moneta è nascosta, si finge ancora di prendere la pretesa materia in fusione, che si dice avere in cima delle dita della mano sinistra; ma, siccome in questo movimento, la moneta impalmata si trova al disopra del cavo della mano sinistra, ve la si lascia accortamente cadere.

La mano destra essendo sbarazzata, si può senza affettazione lasciarne vedere l'interno, mostrando in cima delle dita la pretesa moneta in fusione, ciò che toglie ogni idea di moneta conservata.

« In tal modo, voi dite, tutti, lo credo, potranno scorgere il metallo che m'abbrucia le dita; per il che mi affretterò di restituire alla moneta la sua forma primitiva. »

La mano sinistra, subito dopo aver ricevuto la moneta, non s'è chiusa, ma venne innalzata abbastanza perchè gli spettatori non possano vedere ciò che contiene. Si pone allora la punta delle dita della mano destra nella mano sinistra dicendo:

« Io mi metto questa materia in fusione nel cavo della mano, e con uno strofinamento particolare della punta del mio dito, solidifico il metallo e gli restituisco la primitiva sua forma. »

In questo istante si ha il dito sulla moneta che è nascosta nella mano, e la si strofina per alcuni istanti: poi si volta la mano, ed il medio, che si è conservato sulla

moneta, la mantiene in equilibrio. È sulla punta di questo dito che la si presenta, dicendo: « Eccola, guardate, signori: è ancor calda; badate di non scottarvi! »

II.

Le monete di cinque lire viaggiatrici.

Fare che una o parecchie monete di cinque lire si trasportino invisibilmente da una mano nell'altra e che passino poscia attraverso una tavola per cadere in un bicchiere che vi si tiene al disotto.

« Sto per presentarvi, o signori, un giuoco che giustificherà lo spero, il nome di prestidigitazione dato a questi miei esercizi. Questa parola prestidigitazione, voi lo sapete meglio di me, è formato di due vocaboli latini la cui riunione significa *agilità delle dita*. Voi vedeste or ora a qual grado di velocità si può arrivare nel compimento d'un fatto per sua natura abbastanza complicato.

« Siate intanto cortesi da prestarmi una moneta da cinque lire.

« Ed ora, o signori, che mi avete prestato questa moneta, volete prestarmi anche... tutta la vostra attenzione?

« Voi non ignorate, signori e signore, che allorquando un oggetto viene trasportato con estrema velocità è impossibile di scorgerlo. Tale è, per esempio, la palla lanciata da un'arme da fuoco, la qual palla viaggia con una media velocità di 1200 metri al minuto secondo.

« Si è con simile prontezza che io farò passare questa moneta dalla mia mano destra nella mia mano sinistra. »

Si mostra senza affettazione l'interno della mano sinistra, perchè si vegga che dentro non vi ha nulla; poi si prende la moneta colla cima delle dita di quella mano, dicendo:

« Ecco la moneta; la prendo colla destra, allontanano le due mani l'una dall'altra... slancio la moneta con forza verso la mano sinistra e le dico: *Passa!* » (Si apre la mano sinistra e si mostra la moneta). Eccola passata! »

Ognuna di queste enunciazioni è accompagnata da un atto di prestidigitazione che noi descriveremo, riprendendo l'esperimento dal principio.

1.° Mentre vi si rimette la moneta di cinque lire che avete chiesta agli spettatori, prendete segretamente un'altra moneta nella vostra taschina, e impalmatela nella destra.

2.° Quando avete preso colla cima delle dita della mano sinistra la moneta che vi fu confidata, avvicinate la mano destra a quella mano per toglierne la moneta.

3.° In quel momento la moneta impalmata trovandosi un poco al disopra della palma della mano sinistra, ve la lasciate segretamente cadere, mentre che colle due dita della mano destra togliete la moneta che è visibile.

Di modo che, quantunque si abbia tolto la moneta dalla mano sinistra, ve ne resta un'altra che è invisibile allo spettatore, atteso che la mano resta semi-chiusa.

4.° In queste condizioni, la finta del passaggio della moneta da una mano all'altra è delle più facili.

Nel mentre voi pronunciate la parola *Passa!*, aprite ad un tratto la mano sinistra e mostrate la moneta che vi avevate segretamente introdotta; aprite nello stesso tempo la mano destra, nella quale ritenete nascosta la moneta che vi avete allora impalmata. Questa moneta che, per tal fatto, sparisce agli occhi degli spettatori, sembra essere passata nella mano sinistra.

« Quantunque per ciascuno di voi, signori, continuate allora, non vi sia alcun dubbio sulla realtà di questa esperienza, io renderò ora la vostra convinzione ancor maggiore. Ricomincerò il giuoco, facendovi udire il suono della moneta viaggiatrice, onde, in tal modo, possiate essere edotti del momento del suo arrivo. Ma avrei bisogno, a ciò fare, d'una seconda moneta da cinque lire. »

Quando il prestito è fatto, si depongono le due monete sulla tavola.

« Qui, signori, l'esperienza sarà ben più facile ad essere compresa. Io metterò una moneta in ciascuna mano, e nell'istante in cui la moneta lanciata dalla mano sinistra arriverà nella mano destra, batterà contro l'altra moneta, e voi sarete avvertiti, per mezzo di quel rumore, del momento in cui sarà passata.

« Ascoltate attentamente! Io metto questa moneta nella mano sinistra; poi quest'altra nella destra, e dico:

« Passa!... Lo vedete: eccola arrivata... »

Si mostrano le due monete riunite.

SPIEGAZIONE :

1.° Fingendo di mettere la moneta nella mano sinistra, impalmatela.

2.° Sempre tenendo impalmata una moneta nella destra, prendete la seconda moneta colla punta delle dita della stessa mano.

3.° Tenete le braccia allontanate l'una dall'altra, e, nel momento in cui dite: Passa! fatte battere le due monete l'una sull'altra, chiudendo vivamente la mano destra in cui la prima moneta era nascosta.

4.° Aprite poscia le due mani per mostrare il risultato dell'esperienza.

Ciò fatto, continuate ancora così: « Signori, avete potuto constatare da voi stessi l'estrema velocità colla quale le monete passano da una mano all'altra; ebbene io vi farò vedere, mercè un altro esercizio, che questa velocità è tale che, allorquando la s'imprime ad una moneta, si può farle attraversare una tavola senza ch'essa vi faccia apertura di sorta.

« Questo fenomeno si spiega nel seguente modo: il foro nella tavola è fatto dalla moneta con tanta prontezza che, appena fatto, si rinchiude di nuovo a cagione della contra-

Magia, Prestigio, ecc.

zione molecolare del legno. Animo; tentiamo questa esperienza.

« Prendo la moneta con una mano; porto la mano sinistra sotto la tavola, mentre la mano destra rimarrà al disopra; poscia, al mio comando, le monete si riuniranno. Attenzione! *Passa!* Eccola arrivata. »

Dicendo la parola *Passa!* si apre la mano destra, ritenendovi impalmata la moneta, mentre che si fa battere la moneta che si trova nella mano sinistra con un'altra moneta che si è presa in quel momento passando la mano sotto la tavola.

Questa moneta fu preventivamente attaccata sotto l'orlo della tavola dal lato opposto a quello degli spettatori. Si impiega per attaccarvela della cera molle.

Oltre che è facilissimo attaccare la moneta in quel luogo sotto gli occhi stessi degli spettatori, è anche facilissimo di prendervela in ragione della sporgenza che essa presenta sull'orlo della tavola, che è meno largo della moneta stessa.

« Io posso, continuate voi, fare questo esercizio con due monete, ed anche con quattro, se lo stato dell'atmosfera non vi mette ostacolo; ma allora voi dovete comprendere, signori, che il passaggio è più difficile, e che io non posso sorpassare questa difficoltà che imprimendo alle monete una velocità ancora maggiore »

Si chiede il prestito di due altre monete.

« Vediamo! Prima di farle passare attraverso la tavola, tentiamo il loro viaggio all'aria libera.

Si prendono due monete, che si finge di mettere nella mano sinistra, ma che si ritengono impalmate nella destra, come nell'esercizio precedente.

« Metto, dite, queste due monete nella mano sinistra. »

Prendendo poscia le due altre monete colla punta delle dita della mano destra, allontanando le braccia, e facendo battere le monete le une sulle altre, chiudendo la mano, voi dite: *Passa!*

« Bravo! aggiungete poi, gettando le quattro monete sulla tavola, la riescita è perfetta. »

« Tenterò ora di far passare le quattro monete attraverso la tavola. »

Si ha vicino, sulla tavola, un bicchiere il più possibilmente cilindrico.

Voi prendete le quattro monete colla mano destra e le mettete realmente nella mano sinistra, impiegando, tuttavia, lo stesso movimento che avete praticato per non mettervele, ma tutto ciò senza affettazione.

« Oh! dite, deponendo le monete dalla mano sinistra sulla tavola e, prendendo con quella mano il bicchiere, dimenticava di mostrarvi questo bicchiere di cui mi debbo servire. »

La trasparenza del cristallo permette di vedere che non vi ha dentro nulla; voi rimettete il bicchiere sulla tavola avendo cura di tenerlo rovesciato, coll'apertura volta verso la mano sinistra.

È prudente, dopo aver impiegato sì spesso l'impalmaggio di cangiare il modo di sparizione di cui si è già serviti, onde non correre il rischio di risvegliare dei sospetti.

Si è pertanto col tornichetto che si termina l'esperienza. Questo artificio presenta il vantaggio di poter far sparire quattro monete in una stessa volta.

« Ecco le prime quattro monete, dite, presentandole come nella fig. 3. Le prendo colla mano destra onde aver maggior forza (si fa il movimento indicato pel tornichetto), e le tengo sospese al disopra di questa tavola.

« Ora, coll'altra mano, passo questo bicchiere sotto alla tavola, onde ricevervi le monete che vi slancierò; ma io non farò questo passaggio meraviglioso che allorquando sarete abbastanza attenti per veder passare le monete... »

Si aspettano alcuni secondi.

« Credo, dite, che questo sia l'istante favorevole. Tutti ascoltano e guardano. Animo! *Passa!* »

In quel momento la mano destra, che sembra tenere le monete, s'apre, sotto un'apparente contrazione nervosa.

Si odono nello stesso tempo le monete cadere nel bicchiere, il che produce molto effetto.

SPIEGAZIONE:

Fatto il passo del tornichetto, le quattro monete sono cadute nel cavo della mano sinistra. Le due mani s'allontanano allora l'una dall'altra. La mano sinistra che contiene le monete discende lentamente per metà aperta e rivolta in modo che gli spettatori non possano vedere ciò che contiene, mentre che l'altra mano s'innalza tutta gonfiata dal suo contenuto fittizio.

In questa disposizione si porta il bicchiere sotto alla tavola, ed alla parola *Passa!* sollevando un po' il medio e l'annulare della mano sinistra, si lasciano cadere le monete in fondo al bicchiere.

III.

La pioggia d'oro.

Far uscire delle monete da diversi oggetti sotto gli occhi stessi degli spettatori.

« A qual scopo, signori, voi dite, arrischiare la vita per recarsi in paesi lontani alla ricerca dei metalli preziosi, quando abbisogna sì poca fatica per procurarsene nel proprio paese?

« Voi ne sarete persuasi quando m'avrete veduto ed ascoltato; seguite bene anzitutto l'esposizione ch'io vi farò.

« Negli atomi azzurri di cui si compone l'aria che respiriamo, si trovano delle particelle metalliche di tutto il

denaro monetato di cui gli uomini si servono sulla superficie del globo.

« Questo fenomeno si spiega in tal modo.

« Lo strofinio quotidiano delle dita sulle innumerevoli monete che sono in circolazione produce un consumo incessante le cui parti sono sì fini e tenui, che, più leggiere dell'aria, vi si mantengono sospese.

« L'affinità chimica — perdono, signore, per queste parole scientifiche necessarie alla mia spiegazione — l'affinità chimica di queste molecole le porta a riunirsi per la loro ricomposizione; ma la forma primitiva di questi preziosi atomi non può ricostruirsi che coll'aiuto d'un processo di cui io solo posseggo il segreto, e di cui farò ora dinanzi a voi, se me lo permettete, una produttiva applicazione. »

Entrando in scena voi tenete un pezzo da cinque lire impalmato fra il pollice e la nascita dell'indice col processo d'escamotaggio all'italiana.

D'altra parte avete messo preventivamente nella taschina di sinistra altre sette monete da cinque lire.

« Volete, o signori, dite, confidarmi un cappello? »

Quando vi si rimette il cappello, accettatelo colla mano destra, e quando, nel voltarvi, il vostro corpo maschera la mano sinistra, prendete nella taschina le sette monete da cinque lire. Prendete poscia il cappello con quest'ultima mano, in modo d'applicare le monete lungo la fodera interna: il pollice all'infuori, le quattro altre dita dentro il cappello.

« Quest'esperimento, lo capirete subito o signori, è molto difficile, imperocchè sonvi nell'aria tre metalli diversi che emanano dalle monete d'oro, d'argento e di rame; bisogna, perchè io possa prendere separatamente ognuno di questi tre metalli, allontanare gli altri abbastanza per non fare una lega d'un titolo illegale. Questa difficoltà non sarà del resto capace d'arrestarmi ed io incomincerò a battere moneta.

« Il rame, in ragione del suo poco valore, non merita ch'io me ne occupi; quanto ai due altri metalli, quantunque l'oro sia il più prezioso, io darò la preferenza all'argento che ha il vantaggio di presentare delle monete molto più grandi e per conseguenza più visibili da lungi.

« Ecco, o signori, per incominciare, non vedete questa moneta da cinque lire che sta per bruciarsi alla fiamma di questa candela ? Afferriamola ! »

Dicendo queste parole, si avvicinò la mano alla candela e in quell'istante si fece venire la moneta sulla punta delle dita.

« Eccola — dite — oh! essa è ancor calda: la metto in questo cappello ! »

Nel momento in cui mettete la mano destra nel cappello, come per deporvi la moneta, ritenete questa coll'impalmaggio all'italiana, ma, nello stesso tempo lasciate sfuggire dalla mano sinistra, una delle sette monete che vi ritenevate lungo il cappello.

Se questi due movimenti sono fatti a proposito, l'illusione è completa, e ciascuno deve credere che è proprio la moneta della mano destra che è caduta nel cappello.

Avvicinandovi poscia ad una signora.

« Perdono, signora, dite, volete permettermi di prendere questa moneta che scorgo nel vostro fazzoletto ? »

Si finge di ritirare una moneta da cinque lire da una delle pieghe del fazzoletto, mentre che in realtà si fa comparire quella che è nascosta nella mano, come lo si è appena fatto per la candela.

Fingendo ancora di rimettere questa moneta nel cappello, la collocate come precedentemente all'impalmaggio, e lasciate sfuggire una delle monete dalla mano sinistra.

Si ricomincia questo esercizio per le cinque altre monete, che si fa mostra di trovare sotto il bavero d'un abito, nei capelli d'un ragazzo sotto un ventaglio, sotto uno scialle, nell'aria al volo, ecc.

Quando le sette monete della mano sinistra sono tutte

cadute nel cappello, si finge di trovarne un'ultima in un luogo qualunque, ma questa volta è la moneta della mano destra che si mette realmente nel cappello.

Questo bel esercizio, ampliato, ed eseguito con maggior numero di monete, può essere intitolato: *La pioggia d'oro e d'argento*.

IV.

Moltiplicazione delle monete d'oro.

Far aumentare a grado d'uno spettatore un numero di monete d'oro ch'egli tien chiuse in mano. Curioso incidente. — Scioglimento piacevole.

Entrando in scena per fare questo esercizio, si tiene in mano un piattello d'argento o di cristallo su cui trovinsi alcuni napoleoni d'oro o dei gettoni dorati che le imitino.

Si agitano le monete facendole saltare un poco, onde indicare col suono ciò che si tiene sul piattello, e si dice:

« L'esercizio che vi presenterò, signori, vi darà un'idea di tutto il mio rispetto per la roba altrui, o, per parlare altrimenti, di tutta la mia probità; perocchè, giudicando dalla facilità con cui io farò viaggiare queste monete, potrete giudicare anche che mi sarebbe facilissimo di far uscire, a vostra insaputa, dalle vostre tasche tutto il denaro che v'avete messo.

« Pensai però, che il giuoco presentato in tal maniera, potrebbe non andar a genio a tutti, e credo meglio far in modo, eseguendolo, di soddisfare ciascuno di voi.

« Ecco delle monete da venti franchi su questo piattello. Qual'è la persona che vuol acconsentire che io le faccia passare nella sua tasca? In tal caso, che questa per-

sona voglia ben testimoniarmi questo desiderio alzando la mano. »

Questa proposta, è sempre seguita da parecchie adesioni. Molte mani s'alzano tosto.

« Oh! oh! dite allora, si vede bene che la mia proposta è seducente, imperocchè veggo molti aderenti. Animo! decisamente il poeta s'è ingannato: *L'oro non è una chimera!* »

« Ma signori, permettetemi di dirvi che, per quanto mago io sia, o lo sembri, m'è impossibile di far passare la mia moneta, nella tasca ad un tempo di tutte le persone che me lo chieggono.

« Siccome qui io non ho alcuna preferenza, o, a dir meglio, ho delle preferenze per ognuno de' miei spettatori, io sarò obbligato, per torme d'imbarazzo, di cangiare la disposizione del giuoco.

« Io lo renderò del resto, ancor più attraente, imperocchè il prestigio avrà luogo ostensibilmente. Tutti potranno vedere un certo numero di monete passare dalla mia mano nella mano stessa dell'uno de' miei spettatori. »

Indirizzandovi allora ad una persona il cui volto indichi un carattere compiacente e facile:

« Volete, signore, gli dite, aver la bontà di prendere in questo piattello un pugno di queste monete? »

Ciò fatto, vuotate il resto delle monete sulla tavola.

« Veggo, aggiungete, da ciò che mi resta (e ciò sia detto, signor mio, senza rimprovero) che quanto v'avete levato non è cosa indifferente. » Vediamo, del resto, quante ne avete? Volete aver la bontà di contare le vostre monete ad una ad una su questo piatto e ad alta voce, perchè tutti possano prender parte all'esperienza? »

Ciò dicendo, v'avvicinate allo spettatore e gli presentate il piattello che tenete fra il pollice e l'indice della mano destra.

È utile dire che sotto a questo piatto avete nascoste nove monete che tenete in mano. Queste monete sono

tanto più facilmente dissimulate in quanto che le tre ultime dita che le ritengono sono ricoperte dal piattello.

Mentre che il vostro signore conta le monete una alla volta, voi ripetete dopo di lui i numeri ch'egli annuncia onde non siavi errore, e quand'egli ha terminato, arrivando, suppongo, al numero venti:

« Benissimo, dite, abbiate la bontà di ricevere queste venti monete in una mano. »

Ciò dicendo, vi vuotate nella destra le venti monete, le quali vi si riuniscono alle nove altre che vi tenevate nascoste, e mettete il tutto nella mano dello spettatore. Nove monete di più su venti sono inapprezzabili; non havvi dunque nulla a temere da questo lato.

Del resto, onde togliere allo spettatore, ogni facilità di contare di nuovo, lo si prega di tenere colla mano libera il piattello che gli sporgete. Gli raccomandate parimenti di tenere quella mano alzata, perchè tutti siano testimoni dell'esperienza.

Allontanandovi allora, prendete sulla vostra tavola un pugno di gettoni, e ne contate ad alta voce dieci nella mano sinistra, poi rimettete il resto sulla tavola.

« Ecco, dite, dieci monete d'oro, volete permettermi di farle passare da qui nella vostra mano con quelle che vi avevate messe? »

Lo spettatore non manca mai d'acconsentirvi.

« Perdono, signore, l'ho dimenticato; quante monete avete in mano? »

« Venti, risponde lo spettatore.

« Venti, dite voi, e dieci che ora vi manderò fanno trenta, n'è vero? Ebbene, abbiate la compiacenza di tenere verso di me la mano in cui avete le monete! Non avete paura, n'è vero? Credeva scorgere un piccolo tremito nella vostra mano... Ma mi sarò ingannato. Debbo tuttavia avvertirvi che risentirete una leggiera commozione elettrica; non spaventatevi; non è dolorosa. »

Prendete le dieci monete fra il pollice e l'indice della

mano sinistra che tenete alzata, poi fingete di metterle nella mano destra col processo del tornichetto, mentre invece esse cadono nel cavo della sinistra.

Questa mano s'abbassa dolcemente, semi-chiusa, lungo la coscia, mentre che la mano destra s'innalza e si tiene gonfiato come se contenesse le monete.

« Volete aver la bontà, o signore, d'avanzare ancora un poco la mano verso di me per abbreviare la distanza? »

Ciò dicendo, avanzate la mano destra, come per indicare allo spettatore come deve fare.

Quest'atto, che attrae l'attenzione dello spettatore, permette alla mano sinistra, che s'è tirata un po' indietro di deporre le monete nella taschina. Questo deposito fu protetto dalla falda dell'abito.

La mano sinistra una volta libera si presenta aperta senza affettazione.

« Benissimo così, dite allo spettatore. All'opera!

Vi mettete in posizione di slanciare, e dite:

« *Passa!* Avete sentito la scossa, non è vero, signore? »

Qualunque sia la risposta dello spettatore, aggiungete:

« Ne era certo; non avrebbe potuto essere altrimenti. »

Allora le monete sono arrivate; abbiate la bontà di assicurarvene contandole voi stesso sul piatto.

Mentre si contano, prendete segretamente sul vostro tavolo una moneta che tenete nascosta nella mano destra, e v'avvicinate allo spettatore, quando sta per finire di contare.

Beninteso, non si trovarono che ventinove monete, poichè voi non ne avete aggiunto che nove (e vi sarebbe facile anchè, se lo voleste, far trovare il numero da voi enunciato), ed in tal caso voi vi mostrate molto inquieto.

« È meraviglioso, dite... Siete ben sicuro di non esservi ingannato? »

Dietro la risposta affermativa:

« Probabilmente, aggiungete, la moneta è caduta nel tragitto.

« Perdono, signora, dite poi allora ad una vicina dello spettatore, prendendole il fazzoletto od il ventaglio che scuotete al disopra del piatto, la moneta non si sarebbe forse per caso smarrita da questa parte? »

Voi allentate allora la moneta, la quale sembra uscire dal fazzoletto, e che cade sulle altre monete. Il che produce sempre un effetto piacevolissimo.

V.

Filtrazione magica di monete da cinque lire.

Due monete da cinque lire rinchiuse ciascuna in un fazzoletto sono confidate a due spettatori lontani l'uno dall'altro. L'operatore ritirando una di queste monete attraverso al tessuto di quei fazzoletti la fa passare insieme all'altra moneta senza avvicinarsi al fazzoletto che la contiene.

Questo giuoco è molto grazioso; la sua esecuzione inoltre non è di grande difficoltà. Non ha che un solo difetto; di essere ciò difficile a spiegare a proposito d'un giuoco di mano che è in certo modo la chiave di questo prestigio.

Cerchiamo di rendere la nostra spiegazione il più possibilmente chiara. L'intelligenza del lettore farà il resto:

1.° Prendete a prestito due fazzoletti un po' grandi, e due monete da cinque lire, che vi deporrete davanti su un tavolino ad un solo piede.

2.° Prendete una di queste monete, tenetela verticalmente in cima alle dita della mano sinistra, e copritela d'un fazzoletto in modo che i quattro angoli pendano ugualmente.

« Pongo, dite allora, questa moneta in mezzo a questo

fazzoletto, e per ben persuadervi che vi si trova veramente, ve la mostrerò. »

Attenzione, lettore! Qui sta il giuoco di mano in questione: io comincio la mia spiegazione.

1.^o Per mostrare questa moneta, rovesciate la mano destra colla palma in aria, ed attraverso il fazzoletto prendete la moneta fra l'indice ed il medio.

2.^o Le dita della mano sinistra abbandonano la moneta e discendono sotto il fazzoletto di alcuni centimetri.

3.^o La mano destra, che tiene sempre la moneta, si volge da destra a sinistra, rotola il fazzoletto intorno al medio e presenta in tal modo la moneta alla mano sinistra, e questa se ne impadronisce attraverso il fazzoletto.

4.^o Una volta afferrata la moneta, ritirate il medio della mano destra dalla piega in cui si trova impegnato, e, con quella mano rialzando uno dei lati del detto fazzoletto, mostrate che v'è ben dentro la moneta.

Per questa dimostrazione fa bisogno d'una certa sveltezza, imperocchè la moneta è al di fuori del fazzoletto.

5.^o Mentre che la mano sinistra tiene sempre la moneta, rovesciatela in modo da lasciar ricadere tutti i capi del fazzoletto.

Se avete operato bene, la moneta, invece d'essere in mezzo al fazzoletto, non è che a fianco, nascosta da una piega, come appunto abbiám detto or ora.

6.^o Questa piega è volta verso di voi e non può essere veduta dagli spettatori. Tuttavia, per meglio dissimularla, attortigliatela un po' e pregate qualcuno di tenere sulla punta delle dita il fazzoletto così disposto.

Prima di occuparvi del secondo fazzoletto, prendete segretamente nella vostra taschina una moneta da cinque franchi, che impalmerete nella destra.

1.^o Prendete con questa mano la seconda moneta di cinque franchi rimasta sulla tavola ed introducetela nell'altro fazzoletto.

2.^o Protetto dal fazzoletto, aggiungete la moneta impalmata a quell'altra.

3.° Prendete colla sinistra, attraverso il fazzoletto, le due monete riunite e lasciate pendere il detto fazzoletto.

4.° Afferrando poscia, colla destra, il fazzoletto al basso, allentate una delle due monete tenute nella mano sinistra. Questa moneta è fermata nel fazzoletto dallà mano destra.

5.° Pregate qualcuno di voler tenere orizzontalmente il fazzoletto e di afferrarlo ai due luoghi dove lo tenete voi stesso. Quella persona ben sente, attraverso al fazzoletto, la moneta che tiene nella mano sinistra, ma non sospetta la presenza di quella che è in libertà presso la mano destra.

Avvicinandovi di più alla prima persona :

« Credete ora, signore, che mi sia possibile far uscire la moneta che avete sì ben rinchiuso in questo fazzoletto e mandarla, da qui, a raggiungere l'altra moneta che la signora tiene in mano? Ebbene, ciò è appunto quanto tenterò di fare.

Afferrate la moneta attraverso il fazzoletto, che fate tenere un po' più al basso, e, per mostrarla, non avete che a farla uscire dalla piega che la racchiudeva.

« Ecco la moneta, dite, presentandola; io manterrò ora la mia promessa facendola passare da qui nel fazzoletto che la signora tiene in mano. Per ciò vi pregherei, o signora, di volervi conformare ad una piccola raccomandazione :

« Nell'istante in cui io slancerò questa moneta verso di voi, vogliate abbandonare la moneta che tenete nella mano sinistra, mentre stringerete fortemente il fazzoletto colla destra, nel luogo stesso in cui lo tenete ora.

« Avete ben capito?... Alla prova! »

Si finge di mettere la moneta nella mano sinistra e la vi si impalma; poi, aprendo questa mano sinistra nella direzione del fazzoletto, si dice: *Passa!*

La signora, conformandosi alla raccomandazione, che le avete fatto, allenta la moneta della mano sinistra, e perciò il fazzoletto, rovesciandosi, permette alle due mo-

nete di riunirsi e d'annunciare col loro urto che la moneta che s'era finto di lanciare è arrivata.

VI.

La moneta dotta.

Si fa esaminare dal pubblico un bicchiere con piede in cristallo di cui si deve servirsi per l'esperienza.

Terminato questo esame, si depone il bicchiere su un libro posto esso pure sulla tavola. Quella interposizione del libro, è, dite voi, per evitare ogni supposizione di comunicazione del bicchiere colla tavola.

Si prende a prestito un pezzo da cinque lire, lo si fa segnare e lo si pone nel bicchiere.

Al comando del giocoliere, la moneta si mette a danzare a tempo colla musica e risponde, con sì o con no, a tutte le domande che le sono fatte: *Sì*, la moneta salta una volta nel bicchiere; *No*, rimane immobile.

SPIEGAZIONE DEL GIUOCO :

La moneta è fissata all'estremità d'un filo di seta nera coll'ajuto d'un po' di cera vergine. Un compare posto dietro un paravento, in una camera vicina, o nella quinta d'un teatro, tira il filo, fa ballare la moneta, e le fa rispondere secondo il bisogno del giuoco.

Per evitare che il compare non rovesci il bicchiere, tirando il filo, questo è passato in una piccola fibbia fermata da uno spillo e sprofondato sul taglio del cartone della coperta del libro.

Si arriva in scena tenendo in 'mano il libro presso il quale è fissata l'estremità della seta; dopo di che il successo del giuoco sta fra le mani del compare.

Terminato il giuoco, si toglie la cera coll'unghia e si restituisce la moneta.

Si fa anche danzare la moneta, servendosi d'un bicchiere il cui piede è forato. Un piccolo stelo d'acciajo che esce dalla tavola coll'ajuto d'un filo tirato dal compare, passa attraverso il piede del bicchiere e solleva la moneta.

Si comprenderanno di leggieri tutte le risorse che si ponno trarre da questa organizzazione: la moneta, potendo in certo modo parlare, diventa un agente misterioso, che produce dei prestigii e delle divinazioni di cui il prestidigitatore sembra non essere altro che l'interprete. Si fa dire, per esempio, alla moneta la carta scelta segretamente da qualche persona, il numero delle monete contenute in un borsellino, l'ora che segna un orologio, ecc.

Il prestidigitatore, coll'ajuto della *carta forzata* o della *seconda vista* (vedi avanti, dove parliamo dei giuochi colle carte), indica al compare il numero dei colpi che deve battere.

VII.

I due cappelli.

Due pezzi da cinque lire, dopo essere stati messi in un cappello, si fanno passare invisibilmente in un altro cappello.

1.° Fatevi prestare due cappelli e due pezzi da cinque lire.

2.° Deponete i cappelli su d'una tavola, a dieci centimetri circa l'uno dall'altro, e fate segnare le due monete.

3.° Le monete, una volta segnate, si prendono colla mano destra, e, nel mentre si finge di metterle nella sinistra, s'impalmano.

4.° Con la stessa mano destra in cui sono nascoste le monete, prendete il cappello di destra, tenendolo in modo che le monete siano appoggiate alla fodera interna del cappello, e, rovesciandolo, mostrate che non v'è dentro nulla.

5.° La mano sinistra è rimasta chiusa come se contenesse le due monete: posatela al disopra del cappello di sinistra avanzandola un po' nell'interno. Poi, dopo una spiegazione ad *hoc*, quando dite: « Io metto queste due monete in questo cappello (quello di sinistra) » aprite la mano sinistra, che rialzate tosto per mostrare che è vuota.

Nello stesso tempo che s'è fatta l'apertura di questa mano, avete lasciato cadere nel cappello di destra le due monete ritenute dalla mano destra sulla parete interna del cappello.

Questi due movimenti simultanei corroborano l'illusione d'acustica, ed è impossibile, avuto riguardo alla distanza, che lo spettatore non si figuri che le monete sieno cadute nel cappello di sinistra.

Il seguito del giuoco va di suo piede; si annuncia che si faranno uscire le due monete dal cappello di sinistra per passare in quello di destra. Si allontanano i due cappelli, l'uno dall'altro, si simula un'influenza della bacchetta, si pronunciano alcune parole cabalistiche ed il giuoco è fatto.

VIII.

La moneta d'oro in un panetto.

Trovare una moneta d'oro nel primo panetto che capita, uscendo dalla bottega d'un fornajo.

Suppongo che s'assisti ad un banchetto d'amici cui si voglia fare una gradevole burla.

Quando si è seduti a tavola, e che si spiegò il proprio tovagliolo, quando tutti ponno prestarvi attenzione, prendete il vostro panetto, e facendo sembante di soppesarlo colla mano:

« È strano, dite, che questo panetto mi sembri più pesante di quanto ordinariamente non debba essere. »

Lo rivolgete in ogni senso, ciò che serve a far osservare indirettamente che in esso non avvi veruna apertura.

« Vediamo dunque che può essere! Conterrebbe forse qualcosa al mio indirizzo? »

Lo si rompe e vi si trova nel mezzo una moneta da venti lire.

« Permettetemi, signore, dite allora al padron di casa, di felicitarmi con voi del vostro ingegnoso processo per regalarmi questa moneta di presenza al vostro pranzo. Ve ne ringrazio, ecc., ecc. »

Ecco come s'esegue questo giuoco :

Mentre si rivolge il panetto per farlo vedere, si tiene una moneta d'oro nella mano destra, e, quando si prepara a romperlo, si lascia sdruciolare sino sulla punta delle dita questa moneta che si trova allora sotto il panetto.

Quel panetto essendo tenuto dalle estremità, lo si piega rialzando un poco le estremità in aria. Tale piegamento determina in mezzo al panetto ed al disotto una fessura, nella quale s'introduce destramente la moneta d'oro, spingendovela colle dita.

Si comprende facilmente come, rivolgendo il panetto dal lato opposto e rompendolo affatto, si possa vedere la moneta d'oro che vi si è introdotta.

Si può, invece d'una moneta da venti franchi, introdurre nel panetto una moneta di cinque franchi, ma è un po' più difficile.

Un tempo i prestidigitatori avevano l'abitudine, prima di dare le loro sedute in una città, di fare alcuni scherzi piacevoli ad alcuni bottegai, allo scopo di solleticare la pubblica curiosità. L'esercizio or ora descritto era spesso da essi impiegato nelle botteghe dei fornai e de' pasticciieri. Dopo aver trovato quella moneta in un panetto od in una chicca, se la tenevano nascosta in mano e potevano in tal modo colla stessa moneta fare il giuoco più volte.

Sarebbe impossibile di qui descrivere partitamente tutti i giuochi che furono fatti e si fanno colle monete. Si scelse fra i migliori e questi serviranno d'esempio agli amatori per comporne altri a loro fantasia, ricorrendo sempre ai principî che si trovano in testa di questo capitolo.

Per terminare il capitolo delle monete ecco in proposito alcuni particolari che non meritano altro che un'esposizione sommaria:

Alcuni prestidigitatori usano monete di cera inargentate che mettono in un bicchiere caldo; queste monete false, che hanno l'apparenza di vere, si fondono e spariscono passando per un foro praticato in fondo al bicchiere.

Si fanno delle monete di cioccolata inargentate che l'operatore sostituisce ad altre monete e che mangia.

Si fanno anche delle monete di rame e d'argento simili a quelle di cinque centesimi e di due franchi, limate a metà del loro spessore, e saldate l'una sull'altra. Il valore della moneta cangia secondo il lato in cui è volta.

Citiamo anche il pezzo da cinque lire disposto per contenerne uno da venti. Quest'ultimo esce da un'apertura praticata nel primo. E finalmente la moneta che rotola sulla lama d'una spada o su un regolo sottile; ed in tal caso dietro la moneta è incollata colla cera una piccola carrucola la cui gola è della stessa forma del tagliente della spada. Il giuoco si spiega da sè stesso.

GIUOCHI DI CARTE

Di tutti i prestigi prodotti dalla destrezza delle mani, i giuochi di carte sono, senza contraddizione, i più divertenti ed i più generalmente gustati.

Essi hanno il vantaggio di non esigere, per la maggior parte, alcun preparativo, e di potersi eseguire così all'improvviso.

Un mazzo di carte si trova dovunque, e si può con questo solo mezzo ed una certa dose di destrezza, distrarre gradevolmente tutta una società.

I giuochi di carte ponno distinguersi in due categorie ben distinte, cioè: i giuochi di combinazione ed i giuochi di destrezza.

I giuochi di carte basati su delle combinazioni, per quanto possano essere sorprendenti, hanno l'inconveniente d'essere conosciuti da un gran numero di persone, per questa doppia ragione che trovansi descritti in molti libri e che l'esecuzione ne è facilissima.

I giuochi di destrezza, al contrario, offrono all'operatore dei grandi vantaggi, fra i quali si ponno citare i seguenti:

1.° Non sono conosciuti che da un piccolo numero di adepti.

2.° Si ponno variare all'infinito.

3.° Le risorse che presentano permettono di cavarsela onorevolmente da un imbarazzo occasionato in conseguenza

d'uno sbaglio d'esecuzione o della cattiva volontà d'uno spettatore.

Noi pertanto, come abbiamo fatto pegli esercizi colle monete, prima d'entrare ne' giuochi particolari di carte, ne daremo i principj diversi che li regolano. Questi principj sono di tre sorta, cioè: 1.º i principj generali; 2.º i principj particolari e 3.º i principj brillanti. I principj generali s'applicano a tutti i giuochi di carte pei quali bisogna impiegare della destrezza. I principj particolari — è facile comprenderlo — non servono che per certi esercizi. I principj brillanti che si potrebbero chiamare *fioriture*, non hanno altro scopo che quello di far risaltare la destrezza delle dita dell'operatore.

PRINCIPI GENERALI

PER L'ESECUZIONE DEI GIUCHI DI CARTE

Il salto di taglio. Il salto di taglio è il più importante degli artifici impiegati nell'esecuzione dei giuochi di carte; dunque giova occuparsi di questo esercizio prima d'ogni altro. Ecco come si pratica:

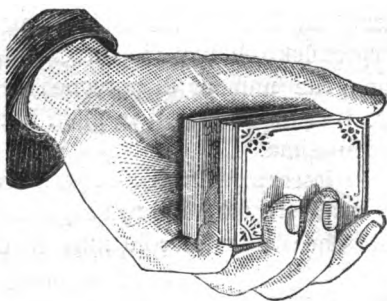


Fig. 6.

1.º Tenete il mazzo di carte colla mano sinistra e dividetelo, col mignolo, in due parti press' a poco uguali, come nella fig. 6.

2.º Coprite il mazzo colla mano destra e serrate le estremità del mazzetto inferiore fra il pollice ed il medio di questa mano (fig. 7).

3.º Coll'ajuto del mignolo e del medio della mano sini-

stra, strascinate il mazzetto superiore per farlo passare lestamente e senza rumore sotto il mazzetto inferiore.

Ecco come dev'essere fatto questo movimento:

Nell'istante in cui le dita della mano sinistra strascinano il mazzetto superiore, quelli della mano destra, spingendo il mazzetto inferiore verso la nascita del pollice, gli fanno fare, in quel posto, un movimento di cerniera che dà facilità al mazzetto superiore di passare al disotto (fig. 8).

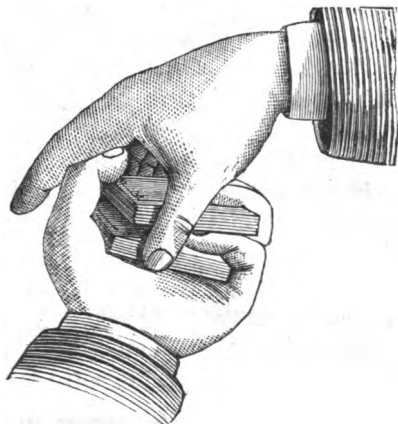


Fig. 7.

Togliendo la mano destra che serve a mascherare l'operazione, si vede la posizione che debbono occupare le carte nel momento in cui i mazzetti cangiano di posizione, e si comprende come il mazzetto che si trovava al disotto passi sull'altro.

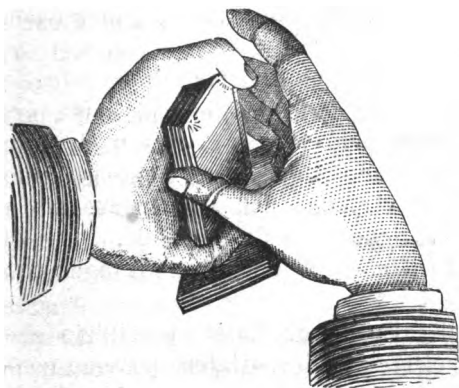


Fig. 8.

ricadere su questo di modo a non più formare che un mazzetto solo.

Quando il mazzetto superiore è giunto a collocarsi a piatto nel cavo della mano, il mazzetto inferiore deve

Questi diversi movimenti, scissi per la spiegazione, debbono essere eseguiti colla stessa prontezza come non ne formassero che uno solo. Un frequente esercizio li farà fare in meno d'un secondo di tempo.

Per dare un solo esempio dell'utilità del salto di taglio, suppongo che dopo aver fatta cavare una carta del mazzo, ed avervela fatta rimettere, desideriate di ritrovarla facilmente; ecco che farete:

Uscita una volta la carta dal mazzo, separate le carte in due mazzetti che terrete pochissimo lontani l'uno dall'altro.

Fate mettere la carta sul mazzetto della mano sinistra e copritelo subito col mazzetto della mano destra.

Ma, nello stesso tempo, avrete avuto cura d'introdurre furtivamente il mignolo sotto il mazzetto superiore, il che, divide insensibilmente il mazzo in due.

Se ora fate saltare il taglio conformandovi all'istruzione precedente, la carta scelta si troverà sul disopra del mazzo.

Vedremo più lungi come, coll'aiuto d'un *falso miscuglio*, sembra si mescoli questa carta colle altre, mentre non la si perde di vista.

S'osservi però che non bisogna mai far saltare il taglio immediatamente, dopo aver fatto mettere la carta nel mazzo; si deve aspettare per ciò che i sospetti che non ponno mancare di innalzarsi a questo momento si siano dissipati, a meno, tuttavia, che non siate pervenuto a poter fare questa operazione in modo invisibile.

Si troverà più sotto il modo di far saltare il taglio con una mano sola.

I falsi miscugli. Il falso miscuglio è un artificio che serve a sviare i sospetti che gli spettatori possono concepire sulle disposizioni prese per l'esecuzione d'un giuoco di carte. Vi sono cinque principali miscugli, che hanno tutti la loro utilità particolare, e che noi descriveremo qui sotto:

a) *Il miscuglio alla francese.* Quando, in un giuoco, si è fatta passare una carta sul mazzo e che si desidera di non perderla di vista, s'impiega il miscuglio alla francese. Ecco come s'esegue:

1.° Avendo il mazzo nella mano sinistra, prendete anzitutto colla mano destra la carta che desiderate conservare.

2.° Fate passare successivamente su questa carta quattro o cinque carte, poi quattro o cinque altre, e così di seguito finchè tutto il mazzo si trovi nella mano destra; ma, ogni volta che si fa questa sovrapposizione di piccoli mazzetti sulla carta riservata, si finge d'introdurre parimenti un mazzetto al disotto, ciò che si simula mercè lo sfregamento d'un mazzetto sull'altro.

3.° Riprendete il mazzo colla mano sinistra e fate passare, una seconda volta, le carte nella mano destra, mercè lo stesso miscuglio, che si fa allora veramente, mettendo sulla prima carta quattro o cinque carte al disopra ed altrettante al disotto, sino alla fine del mazzo. Quando questo miscuglio è terminato, la carta di riserva si trova essere ritornata la prima.

Si comprenderà che si può impiegare questo falso miscuglio per conservare parecchie carte: non si ha a far altro per ciò che riunire queste carte in un mazzetto ed agire con esso come se si trattasse d'una sola carta.

b) *Il miscuglio all'italiana.* Questo miscuglio è dei più semplici e facili ad eseguirsi.

Si divide il mazzo in due parti che si tengono in ogni mano spiegate in forma di ventaglio; poi si inseriscono le carte le une dopo le altre e si mescolano veramente; tuttavia si ha cura che la prima carta del mazzo resti sempre a suo posto. Si tratta perciò d'inserire sempre al disotto di questa carta e mai al di sopra.

Ciò che venne ora spiegato per la conservazione d'una carta può, come nell'esempio precedente, servire per conservare parecchie carte; si fa in modo che queste carte non siano separate nel miscuglio.

c) *Il miscuglio parziale.* Quando si ha un certo numero di carte da conservare, una dozzina, per esempio, sarebbe pericoloso pel successo del giuoco di esporsi ad adoperare uno dei miscugli precedenti; si si serve allora del miscuglio parziale la cui esecuzione offre maggior sicurezza del pari che naturalezza. Ecco come si pratica:

Si fanno passare, col taglio, sotto il mazzo, le dodici carte da conservarsi, avendo cura di tenere il mignolo fra questo mazzetto e quello di sopra. Si mescolano allora le venti carte superiori, e quando si arriva al mazzetto riservato, lo si sostituisce sul disopra del giuoco, il che sembra la continuazione del miscuglio.

d) *Il miscuglio classificatore.* Questo esercizio consiste nel simulare un miscuglio nel mentre si classano le carte in un ordine necessario all'esperimento.

Supponiamo, ad esempio, che allo scopo di provare il pericolo di giuocare con persone la cui probità non sia interamente riconosciuta, si voglia mostrare con quale facilità si può barare all'*ecarté*; è allora necessario ricorrere al miscuglio classificatore per disporre le carte sotto gli occhi stessi degli spettatori; ecco come bisogna fare:

Sfogliando le carte con una indifferenza apparente, si fa passare sotto agli occhi una sesta maggiore di cui il re occupa il disopra.

Ciò fatto, nulla è più facile che collocare le carte in modo che cadano in sorte all'operatore.

A ciò fare, sempre simulando un miscuglio, si fanno successivamente passare sul mazzo:

- 1.° Quattro carte di sotto (buone).
- 2.° Tre carte del mazzo (cattive).
- 3.° Due carte di sotto (buone).
- 4.° Due carte del mezzo (cattive).

Terminata questa manipolazione, si dà a tagliare e si falsa il taglio con uno dei mezzi qui suindicati; indi si distribuisce.

Il miscuglio classificatore può anche eseguirsi in altro modo. Si vuole, per esempio, far passare una carta ad un numero qualunque a partire dalla prima; si divide il mazzo in due parti come nel miscuglio all'italiana, ed inserendo le carte le une dopo le altre, si fa passare successivamente sulla carta riservata il numero delle carte che si desiderano.

e) *Il ventaglio*. Il ventaglio è un miscuglio utilissimo per conservare tutte le carte nello stesso ordine in cui sono state organizzate. A ciò fare bisogna:

1.º Spiegare il mazzo a ventaglio e farne due parti che si tengono in ogni mano.

2.º Coll'ajuto delle dita della mano destra che si fanno muovere, far passare le carte da questa mano sotto il mazzetto della sinistra, ciò che produce l'effetto d'inserire le carte le une nelle altre.

Le carte non si trovano così mescolate, ma si trovano nella posizione che occuperebbero se il mazzo fosse stato tagliato; importa adunque di ricominciare quella operazione affinchè i due mazzetti riprendano il posto che occupavano primitivamente.

Per produrre un'illusione completa è necessario, facendo questo miscuglio, di tenere



Fig. 9.

le carte verticalmente. Il sotterfugio è in tal modo meglio mascherato (fig. 9).

La carta forzata. Un prestidigitatore, presentando un mazzo, deve poter far prendere la carta che gli piace, e ciò senza che lo spettatore possa esimersene: questo è ciò che si chiama la *carta forzata*.

Senza dubbio l'operazione presenta alcune difficoltà ed esige soprattutto una grande astuzia nella mente e nelle dieci dita; ma quando si si è sufficientemente esercitati in questo esercizio, si può essere sicuri d'una completa riuscita. In ogni modo la difficoltà di questo esercizio viene compensata dalla sua importanza. Ecco intanto come s'opera:

Dopo aver messo sul disopra del mazzo la carta che si desidera di far prendere, la si fa passare col taglio nel mezzo, avendo cura di conservare il mignolo fra i due mazzetti.

In questa disposizione e, prima anche di svolgere le carte, vi avvicinate ad uno degli spettatori:

« Signore, gli dite, colla maggior possibile bonomia, volete farmi il favore di *prendere* una carta in questo mazzo? (Si noti che si dice *prendere* e non *scegliere*).

Lo spettatore s'apparecchia a soddisfarvi; fissa gli occhi sul mazzo, e, vedendolo appena aperto, avanza una mano incerta e si ferma come per pregarvi di facilitargliene i mezzi.

Una volta conosciuta questa determinazione, aprite il mazzo leggermente a ventaglio, lasciando un po' più di vuoto sulla carta da forzare che sulle altre.

Questo vuoto dev'essere certamente un'attrattiva per lo spettatore, e nessuno dubita che il suo pensiero non abbia seguito i suoi occhi.

Sarebbe, tuttavia, una sciocchezza il presentare immediatamente questa carta, e si arrischierebbe in tal modo di risvegliare dei sospetti; per il che, allorquando lo spettatore avvicina la mano verso il mazzo, dovete an-

zitutto fargli passare rapidamente davanti alle dite una dozzina di carte, come per offrirglielie, e nel momento in cui il suo pollice ed il suo indice, dopo essersi aperti, si apparecchiano a prendere una carta qualunque, fate in modo che la carta forzata si trovi precisamente in posizione d'essere afferrata; poi, per evitare ogni determinazione contraria, appena pizzicata la carta, voi ritirate adagio verso di voi il mazzo.

Carta forzata con una sola mano. Gli abili fanno talvolta cavare una carta con una mano sola; per ciò, presentano il mazzo spiegato sotto forma di ventaglio a foglietti uguali e riavvicinati, lasciando un po' più di spazio sulla carta che desiderano di far prendere. È raro che lo spettatore non sia influenzato da quel vacuo. In questo caso, come nell'esempio precedente, bisogna serrare fortemente le carte del mazzo, eccetto la carta da forzare. Lo spettatore, senza rendersi conto dell'intenzione del prestidigitatore, sentendo una resistenza, si lascia andare a prendere la carta forzata che estrae più facilmente.

Carta forzata a giuoco libero. L'influenza dello spazio per la scelta d'una carta è tale, che se voi stendete il mazzo su una tavola in un modo uguale, lasciando tuttavia un po' più di spazio sulla carta da forzare che sulle altre, e che voi impegnate uno spettatore a prendere una carta, molto probabilmente egli sceglierà quella che avrà più particolarmente colpiti i suoi occhi. Del resto vedremo, spiegando i diversi giuochi di carte come si possa rimediare colla presenza di spirito al buon successo dell'esercizio, anche se una carta forzata fa fiasco.

Filare la carta. Processo moderno. Non v'è nulla di così sorprendente quanto l'effetto d'una carta ben filata.

Il prestidigitatore si tiene fra le dita una carta che fa vedere; improvvisamente questa carta si trova cangiata in un'altra.

Ecco come s'esegue quest'abile operazione:

1.° Prendete fra il pollice e l'indice della mano destra una carta che mostrate agli spettatori e che chiameremo n.° 2; cioè due punti.

2.° Tenete, durante questo spazio di tempo, il resto del mazzo nella mano sinistra, avendo cura di lasciar pender fuori la carta che dev'essere cangiata contro quella che si trova nella mano destra; questa carta sarà il n.° 1; cioè un punto.

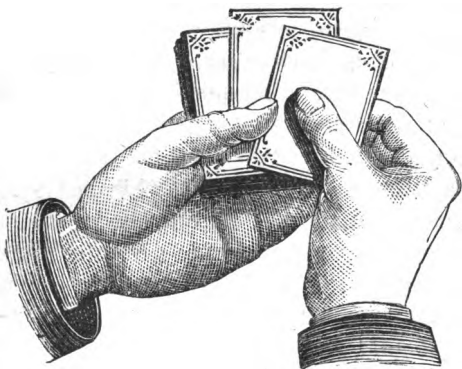


Fig. 10.

3.° Nel mentre discorrete, avvicinate dolcemente la mano destra alla sinistra, e posate la carta n.° 2 sul n.° 1, come nella fig. 10.

4.° Afferrate vivamente le due carte ad un tempo fra il pollice e l'indice della mano destra, ed imprimate loro un mo-

vimento inverso di sdruciolamento; cioè a dire che si fa avanzare sul mazzo il n.° 2, mentre che si ritira il n.° 1.

La mano destra, lasciando allora sul mazzo la carta n.° 2, strascina quella n.° 1, e s'allontana dal mazzo con essa.

Questo movimento, che fummo obbligati di scindere per farlo ben comprendere, dev'essere eseguito in una sola volta e colla prontezza del baleno.

I prestidigitatori, nell'istante in cui la carta è sostituita, invece d'allontanare la mano destra dal mazzo, indietreggiano la mano sinistra, scostandola dalla destra; ciò che dissimula completamente l'operazione.

Questo esercizio, se bene eseguito, diventa impercettibile anche davanti agli occhi più attenti. In una parola, vien fatto invisibilmente.

Seconda maniera di filare la carta. Antico processo. Questo processo è molto meno sottile del precedente; ma in compenso è molto più facile ad eseguirsi; è forse per questa ragione che è adottato da molti prestidigitatori.

La manipolazione del medesimo è complicata e necessita un certo gesticolamento per mascherarla. È bene tuttavia di esercitarsi a questo principio che può essere utile in certe circostanze, quando si ha bisogno di scambiare parecchie carte con una sola; sostituzione che non può eseguirsi col metodo precedente.

Ecco come si opera:

1.° Prendete nella mano destra, fra l'indice ed il medio, la carta che volete filare e che chiameremo n.° 1.

2.° Avendo il mazzo nella mano sinistra fra il pollice e l'indice, e conservando le tre altre dita di questa mano allungate, lasciate fra il medio e l'indice un intervallo sotto forma d'una pinzetta pronta ad afferrare e fate in modo che la carta da sostituirsi, che è sul mazzo (e che noi chiameremo n.° 2), si trovi un po' avanzata verso la mano destra.

3.° In un gesto motivato il più che sia possibile dalla conversazione, afferrate prestamente col pollice e l'indice della mano destra la carta n.° 2, e nello stesso tempo collocate il n.° 1 fra l'indice ed il medio della mano sinistra sotto il mazzetto di carte.

Del toglier via una carta. PRIMO PROCESSO. Per eseguire questo esercizio si tiene, anzitutto, nella mano sinistra la carta da togliersi via posta diagonalmente sulle altre ed un poco avanzata verso la destra.

La mano destra, posandosi su questa carta, se ne impadronisce serrandola fra le ultime falangi delle quattro dita superiori e la nascita del polso chiamato tenar. Si facilita l'applicazione della carta in questo luogo spingendola col medio della mano sinistra.

In questa circostanza la carta è un poco curvata.

La mano, rinchiudendo così una carta, non potrebbe essere nè graziosa nè naturale; per il che, quando l'occasione lo permette, si nasconde questa contrazione, affermando la bacchetta o qualunque altro oggetto che obblighi a chiudere la mano.

Si può, dopo aver impalmato la carta, presentare il mazzo con questa stessa mano ad una persona con preghiera di mescolare il mazzo. Questo movimento è ardito, ma può sviare i sospetti.

Si comprende facilmente come, mercè lo stesso principio, si possano far sparire parecchie carte.

Il lettore troverà forse meraviglioso che si possa tener nascosto in mano un certo numero di carte senza che siano scorte; ciò che dovrà sorprenderlo di più, si è che un prestidigitatore svelto possa, con quella mano medesima in cui sono nascoste le carte, tagliare il mazzo, prendere un candelliere, presentare il mazzo a tagliare, e, sempre tagliando, gesticolare senza verun impaccio.

SECONDO PROCESSO. Questo processo ha sul precedente questo vantaggio che la mano che fa sparire non ha bisogno d'essere curvata, e la rigidità di questa mano può essere dissimulata ben più facilmente, sia gesticolando, sia anche lasciando cadere naturalmente il braccio destro lungo il corpo.

Eccone la descrizione:

Le carte essendo nella posizione indicata come alle prime righe dell'articolo precedente (cioè la carta da togliersi nella mano sinistra posata diagonalmente sulle altre ed un po' avanzata verso la destra), si fa sparire la carta serrandola fra il pollice e il mignolo della mano destra.

TERZO PROCESSO. Per questa sparizione, la carta da far sparire dev'essere sotto il mazzo, separata dalle altre carte dal mignolo della mano sinistra, come nella posizione indicata per far saltare il taglio.

Prendendo il mazzo per le estremità fra il medio ed il

pollice della mano destra, lo si separa dalla carta del disotto avanzandola verso l'infuori della mano.

La carta che si tratta di conservare, dev'essere posta abbastanza all'indietro delle altre carte per essere nascosta nella mano sinistra; per il che, quando si prende il mazzo per la parte superiore onde presentarlo a mescolare, non si ha più che a chiudere leggermente il pollice sull'estremità della carta per sottrarla interamente agli sguardi, ed a lasciar cadere il braccio presso il corpo.

Se questa sparizione è bene eseguita è di perfetta naturalezza.

Del deporre una carta. Una volta in possesso delle carte da lui fatte sparire, il prestidigitatore deve, ad un dato momento, deporle sulle altre carte.

Quest'operazione è la più semplice di tutte quelle che ci tocca descrivere:

Se — supponiamo — avete fatto sparire delle carte nel momento in cui davate a mescolare, ricevete il mazzo nella mano sinistra e vi deponete sopra le carte fatte sparire, portando la mano destra come per riprenderlo.

Se il mazzo è rimasto sulla tavola, il deporvi la carta o le carte non è che più facile, perocchè quest'operazione si fa da sè stessa raccogliendo il mazzo, o soltanto spingendolo colla mano stessa in cui tenete le carte fatte sparire. In questo caso, sempre attirando il mazzo verso di sè, si depongono su quel mazzetto le carte che si tengono in riserva, avendo cura di nascondere questa operazione con tutta la larghezza della mano.

In questo esercizio fatto in seguito al terzo metodo di sparizione è il mazzo che affatto naturalmente va a congiungersi alla carta fatta sparire, quando lo si riprende colla mano destra per metterlo nella mano sinistra.

La carta all'occhio. È sovente necessario di prendere cognizione d'una carta all'insaputa e sotto gli occhi stessi degli spettatori.

Ecco pertanto come ciò si pratica:

Si mette il mignolo sotto la carta che si desidera conoscere; poi, con estrema prestezza, si apre il mazzo al posto in cui si trova questa carta, e d'un colpo d'occhio rapido se ne prende cognizione.

Questo movimento pronto come il baleno non può essere scorto dal pubblico, perchè si fa gesticolando e perchè il dosso delle carte è rivolto dalla parte degli spettatori.

PRINCIPI PARTICOLARI

PER L'ESECUZIONE DI CERTI GIUOCHI DI CARTE

La carta pensata. L'esecuzione della carta pensata esige non solo una grande destrezza, ma anche molta finezza e soprattutto un gran spirito d'osservazione; se ne giudicherà dalla dimostrazione seguente:

1.° Cercate destramente nel mazzo una carta che possa essere facilmente notata, la dama di picche, per esempio, e mettetela al di sopra del mazzo.

2.° Fate passare questa carta col taglio in mezzo al mazzo, avendo cura di conservare il mignolo al di sopra, come a proposito del salto di taglio (vedi retro).

3.° Avvicinatevi ad uno spettatore, e, presentandogli il mazzo appena aperto, pregatelo di fissare segretamente la sua scelta su una carta.

4.° Sotto pretesto di mostrargli le carte, fatele passare tutte le une dopo le altre davanti ai di lui occhi, sdruciolandole dalla mano sinistra nella destra. Quest'operazione deve farsi con bastante rapidità, perchè lo spettatore ne vegga confusamente il colore, senza distinguerne la forma, ed in modo che quella che mostrate sia immediatamente coperta da quella che la segue.

5.° Una volta arrivato alla dama di picche, di cui voi conoscete il posto, grazie al vostro mignolo, fate su questa

carta un tempo di fermata impercettibile, poi continuate a far passare il resto delle carte nella mano destra, agendo il più vivamente possibile.

Lo sguardo dell'operatore, guardando dal di sopra le carte che presenta, segue il movimento degli occhi dello spettatore; gli è dunque possibile di rendersi conto dell'effetto che produce ne'suoi tentativi d'influenza.

Che se lo spettatore conserva uno sguardo incerto sino all'arrivo della dama di picche, e che, in quel istante, i di lui occhi, dopo essersi fissati su quella carta, abbandonano il resto del mazzo, certamente egli ha pensato la dama di picche.

Ma se la sua attenzione, la sua incertezza o la sua indifferenza si conservano sino all'ultima carta, si è ch'egli non ha fatto veruna scelta; allora è probabile che cercherà nella propria testa una carta che potrà non essere quella che gli avete presentata, a meno, tuttavia, che il ricordo di quella immagine, la sola ch'egli abbia scorto distintamente, non gli si presenti al pensiero.

Si noti però che bisogna aver cura di nascondere colla mano sinistra l'ultima carta del mazzo, che potrebbe attirare l'occhio dello spettatore e portar pregiudizio alla dama di picche.

Quest'operazione, fatta con destrezza ed intelligenza, riesce quasi sempre e se ne ponno trarre meravigliosi effetti.

Dire che un'operazione riesce quasi sempre è dire eziandio che può talvolta mancare; ma, siccome in prestidigitazione un giuoco deve sempre riescire, od almeno far sembiante di riescire, sonvi sempre, per questo artificio, delle scappatoje, le quali, in caso d'insuccesso, rendono il giuoco così sorprendente come se la carta pensata avesse avuto un effetto completo. Ma questa spiegazione, non potendosi far qui, sarà riportata più avanti dove si parlerà dei giuochi di carte in particolare.

Il taglio rovesciato. Si ha talvolta bisogno, per certi
Magia, Prestigio, ecc.

giuochi, d'organizzare il mazzo in modo che, divise in due parti press'a poco uguali, le figure siano rivolte le une verso le altre. Il rovescio delle carte si presenta così dai due lati del giuoco.

Questa disposizione s'ottiene facendo saltare il taglio, cioè a dire che nel momento in cui, in questa operazione, il mazzetto superiore passa sotto l'altro, lo si rivolge in modo che le figure dei due mazzetti si guardino e s'iano sovrapposte.

Questa preparazione è generalmente fatta per tener luogo del salto di taglio ed operare una sostituzione. Supponiamo che s'iansi poste sul mazzetto del disotto delle carte che si vogliano far sparire ad un momento dato; si colloca il mazzo nella mano sinistra sull'estremità delle grandi dita, e, nel mentre si gesticola, si chiude la mano; il che, facendo rivolgere il mazzo, colloca al disopra le carte del disotto e reciprocamente.

La carta sdruciolata. Sdruciolare la carta è far credere che si prenda l'ultima carta del mazzo mentre se ne cava la penultima.

Ecco in qual modo s'esegue questa sostituzione:

1.° Tenete il mazzo nella mano sinistra pei lati, e fate vedere agli spettatori la carta del disotto che supponiamo essere l'asso di quadri.

2.° Rovesciate il mazzo, colle figure al basso, e passate il dito medio della mano destra come per attrarre a voi la carta che avete appena allora mostrata.

3.° Con questo dito leggermente umettato, spingete quest'ultima carta un poco all'indietro e tirate fuori la carta seguente.

Alcuni prestidigitatori, invece di servirsi del medio della mano destra per ispingere all'indietro l'ultima carta, impiegano le grandi dita della mano sinistra, che si trovano precisamente sotto la carta in quel momento.

Bisogna osservare però che questa sostituzione, che venne immaginata per tener luogo di quella della carta

filata, le è molto inferiore sotto il rapporto della naturalezza e dell'eleganza. Essa ha però su quella il vantaggio di non offrire alcuna difficoltà d'esecuzione.

La carta larga. È, come lo denota il suo titolo, una carta più larga di quelle in uso; introdotta in un mazzo, indica, colle sue parti salienti, il posto in cui il prestidigitatore deve tagliare. In altre parole è un segno che serve a dividere il mazzo in un luogo disposto per l'esecuzione d'un giuoco.

Invece d'una carta larga, si può anche mettere una carta lunga. Sonvi anche dei casi in cui s'impiegano l'uno e l'altro di questi processi.

La carta larga è anche impiegata in certi casi per costringere lo spettatore a tagliare secondo la volontà del prestidigitatore.

Si possono mettere le carte ugnate al posto delle carte larghe, poichè esse sostengono la stessa parte. Supponiamo che tutte le carte siano più strette di due millimetri all'una delle loro estremità che all'altra, si comprenderà, che se se ne rivolge una o parecchie di queste carte, esse faranno sporgenza sulle altre e serviranno di segno per essere ritirate dal mazzo.

Il ponte. Il ponte si fa allo scopo di supplire alla carta larga. L'effetto ne è esattamente lo stesso; le dita, invece d'essere influenzate, nel taglio, dalle parti salienti d'una carta più larga delle altre, lo sono da un intervallo praticato a disegno in mezzo al mazzo.

Ecco come si prepara il ponte:

1.° Tenendo il mazzo colla sinistra, pel mezzo, imprimetegli una forma curva, piegandolo sulla mano destra coll'indice della mano sinistra.

2.° Afferrate poscia la metà superiore del mazzo soltanto, e, piegandola sul pollice della mano sinistra che si trova al disopra in quel momento, datele una forma curva nel senso inverso del mazzetto inferiore.

3.° Ciò preparato, fate passare col falso miscuglio (il

ventaglio) il mazzetto superiore sotto l'altro, come per mescolare il mazzo.

Le parti curve si incontrano allora, ed è, come già si disse, il vuoto prodotto da quei due archi che forma il taglio piuttosto a quel luogo che in un altro.

Le carte segnate. Si potrebbe credere che un solo piccolo punto collocato su ciascuna delle carte d'un mazzo di picchetto possa farle riconoscere tutte? Nulla è del resto più vero.

Supponiamo il di dietro d'un mazzo di carte formato di punti e di ogni altra figura, come lo sono, d'ordinario, questi generi di disegno.

Sono questi disegni che si utilizzano per dissimulare il segno di cui si tratta.

Il primo grosso punto dell'angolo a sinistra, per esempio, rappresenterà cuori, il secondo, discendendo, quadri, il terzo fiori, il quarto picche.

Se, ora, ad uno di questi punti che sono naturalmente collocati sulla carta dal disegno della medesima, si aggiunga un altro piccolo punto, esso segnerà, secondo il luogo dove sarà stato posto, la natura e il colore della carta.

Questo punto essendo collocato al punto culminante del disegno rappresenterà un asse; se, volto a destra, un re; il terzo punto sarà una dama; il quarto un fante, e così di seguito sino al sette.

Si può parimenti con un solo punto appena percettibile indicare su carte bianche tutte le carte, a condizione di collocare questo punto a diversi posti di cui l'occhio possa ben farci apprezzare la differenza.

Ecco il processo:

Bisogna supporre, a stima, la carta divisa in otto parti nel senso della sua minore dimensione, ed in quattro di queste stesse parti sul lato più lungo a partire dall'angolo superiore, a sinistra. Le prime di queste divisioni indicheranno il valore delle carte, le altre il loro colore; il

segno della carta si colloca al punto d'intersezione necessario per designarla, come lo si vede nella fig. *a*.

Di primo acchito, sembrerà forse molto difficile di poter rendersi conto della divisione cui appartiene un punto isolato sul dosso d'una carta. Pure, per poco che si voglia farvi attenzione, si potrà ben persuadersi che il punto che abbiám messo, per esempio, sulla carta rappresentata dalla fig. *a*, non può appartenere nè alla seconda, nè alla quarta divisione verticale, ma bensì alla terza, e, con un'apprezzazione analoga, si vedrà che questo stesso punto si trova di contro alla seconda divisione orizzontale.

	...Asso	...Re	...Dama	...Fante	...Dieci	...Nove	...Otto	...Sette
Cuori.....								
Quadri...								
Fiori.....								
Picche.....								

Fig. *a*.

Esso rappresenterà dunque una dama di quadri.

È ben inteso che bisogna che questo segno sia parimenti riprodotto nello stesso luogo dal lato opposto della carta, affinchè si possa vederlo, quand'anche la carta fosse rovesciata.

La corona. La corona è un ordine di carte che si ritiene a memoria. Altrimenti è un processo di mnemonica per ricordarsi certa disposizione di carte.

Ecco la disposizione d'una corona di trentadue carte:

- | | | | |
|---------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| 1. Re di picche. | 9. Re di quadri. | 17. Re di fiori. | 25. Re di cuori. |
| 2. Dieci di cuori. | 10. Dieci di picche. | 18. Dieci di quadri. | 26. Dieci di fiori. |
| 3. Otto di fiori. | 11. Otto di cuori. | 19. Otto di picche. | 27. Otto di quadri. |
| 4. Nove di quadri. | 12. Nove di fiori. | 20. Nove di cuori. | 28. Nove di picche. |
| 5. Fante di picche. | 13. Fante di quadri. | 21. Fante di fiori. | 29. Fante di cuori. |
| 6. Asso di cuori. | 14. Asso di picche. | 22. Asso di quadri. | 30. Asso di fiori. |
| 7. Sette di fiori. | 15. Sette di cuori. | 23. Sette di picche. | 31. Sette di quadri. |
| 8. Dama di quadri. | 16. Dama di fiori. | 24. Dama di cuori. | 32. Dama di picche. |

È a notare che per questa sorte di disposizioni, il taglio, per quanto ripetuto, non cangia menomamente l'ordine delle carte.

PRINCIPI BRILLANTI.

Il salto di taglio con una mano sola. Il taglio con una mano sola serve di rado nell'esecuzione dei giuochi di carte, e non ha generalmente altro scopo che quello di mostrare la destrezza delle dita.

Sonvi gran numero di metodi per eseguire il taglio con una mano; ne scegliemmo tre dei più usati e dei migliori e trascurammo gli altri, per questa ragione che la descrizione di questo esercizio essendo lunghissima, temeremmo di troppo estenderci su un soggetto il cui risultato non è che d'una utilità secondaria.

Il taglio con una mano. Antico processo.

1.° Tenendo il mazzo nella mano sinistra, dividetelo in due parti coll'ajuto del pollice e delle due dita di mezzo.

2.° Fate passare sotto il mazzetto inferiore l'indice ed il mignolo onde poter serrare questo mazzetto fra queste due dita e le altre due, la mano destra rimanendo sempre al disopra.

3.° In questa posizione il mazzetto superiore essendo mantenuto dal pollice, togliete il mazzetto inferiore colle altre quattro dita.

4.° Lasciate cadere il mazzetto superiore nel cavo della mano e copritelo col mazzetto inferiore, avendo cura di ritirare indietro il pollice, per facilitare questa sostituzione.

5.° Fate ritornare sul mazzo l'indice ed il mignolo e chiudetevi le carte in mano in modo d'uguagliarle.

NOTA. Questo taglio quantunque descritto in tutti i trattati di prestidigitazione e praticato da gran numero

di prestidigitatori, è molto imperfetto; esso offre soprattutto i seguenti inconvenienti: è impraticabile per le persone che hanno le dita corte; sforma le carte piegandole e presenta una manipolazione rumorosa.

Il taglio con una mano. Nuovo processo. Questo taglio ha sul precedente dei grandi vantaggi; è elegante, s'esegue senza rumore, e quasi invisibilmente; e permette inoltre di vedere la carta del disotto senza che il pubblico possa accorgersene.

Quest'esercizio non è altro che il taglio colle due mani praticato con una mano sola.

Ecco come s'esegue:

1.° Come nel taglio colle due mani, tenete il mazzo colla mano sinistra e separatelo in due parti col mignolo; ma, invece di tenere le tre grandi dita sulle carte, come in quello, collocate l'indice verso l'estremità superiore del mazzo.

2.° Coll'ajuto del mignolo, rovesciate destramente il mazzetto superiore sul medio e l'annulare, mentre che nello stesso istante prendete l'angolo del mazzetto inferiore fra il pollice e la nascita dell'indice per farlo rialzare e separare così dalla parte opposta.

3.° In questa posizione, non avete più che a chiudere il medio e l'annulare per far passare il mazzetto superiore sotto il mazzetto inferiore.

È sottinteso che una volta il mazzetto superiore introdotto sotto l'altro, si uguagliano le carte in modo di presentare il mazzo come dovrebbe essere naturalmente.

Bisogna però osservare che questa operazione è bensì difficilissima; ma, per quanto impraticabile sembri, allorchè s'incomincia, le mani finiscono per abituarsi a questa delicata manipolazione, e, dopo un certo tempo di studio, si perviene a rendersene padroni.

Come lo diceva più in alto, questo taglio è esattamente lo stesso di quello a due mani; esso presenta allora il vantaggio di rendere quest'ultimo molto più facile

da eseguire, quando, invece d'una mano, se ne impiegano due.

Il taglio con una sola mano sulla punta delle dita.
Prendete il mazzo colla mano destra fra il pollice e l'indice, verso la parte superiore delle carte, ed in modo di presentare il mazzo in piedi.

Il medio ed il mignolo sono curvati dietro il mazzo, mentre che l'annulare è rimasto teso, pronto ad entrare in funzione. È su di esso che riposa in gran parte l'operazione.

Infatti, appena le carte sono presentate al pubblico come si è detto qui sopra, si incomincia la manipolazione seguente :

1.° Introducete destramente l'annulare in mezzo alle carte per separarle in due parti press'a poco uguali.

2.° Attirate subitamente il mazzetto inferiore sulle due dita medio ed auricolare, che sono per di dietro.

3.° Una volta serrato questo mazzetto fra quelle tre dita, come in una pinzetta, rialzate un poco il mazzetto del davanti perchè l'indice che lo ritiene non impacci lo sviluppo delle carte di dietro, e nello stesso istante, operate coi due mazzetti due movimenti in senso inverso: l'uno a destra, l'altro a sinistra.

Il mazzetto del davanti è, lo si vede, tenuto dal pollice e dall'indice; quello del di dietro è serrato fra l'annulare e le due altre dita, il medio e l'auricolare.

4.° Riunite vivamente i due mazzetti in un solo, introducendo il mazzetto del davanti fra le due dita di disotto e l'altro mazzetto.

5.° Ciò fatto sprigionate l'indice ed il pollice, e rimetteteli nella prima posizione.

Si crederebbe che questi movimenti, sì diversi e sì complicati in apparenza, non debbano formarne che uno solo e possano farsi invisibilmente? Ma bisogna dire anche che questo taglio, per quanto bene eseguito, sarebbe sempre visibile se non fosse mascherato da un movimento dei

più naturali. Dopo aver mostrato la carta di davanti come si è detto sopra, si pone il mazzo sia nella mano sinistra, sia sulla tavola, e si è nel tragitto che s'opera il taglio; questo trasporto del mazzo rende la manipolazione invisibile.

Filare la carta con una mano sola. Questo principio è di grande eleganza di presentazione; si deve considerarlo piuttosto come una fioritura che come un oggetto d'utilità. Per quanto abilmente lo si pratichi, è impossibile dissimularne la manipolazione. È per queste ragioni che i prestidigitatori, lungi dal farne un mistero, affettano al contrario di farne notare la graziosa esecuzione.

1.° Tenete il mazzo nella mano sinistra, col pollice attraverso al mazzo e le altre dita semi aperte.

2.° Spingete col pollice, all'infuori del mazzo, la carta di disopra, sinchè essa si trovi sopportata dal medio.

3.° Nel suo movimento di ritorno il pollice appoggia sulla seconda carta per farla rinculare e liberarla dalla prima.

4.° Questa seconda carta, rinculando, si bilancia un poco, si solleva e presenta un'apertura sotto la quale si introduce la prima carta coll'ajuto del medio.

Giova notare però che, per l'esecuzione di questo principio, se non si hanno naturalmente umide le dita, bisogna bagnarle, non visti.

Lo schioppettio delle carte. Questa operazione ha per iscopo di produrre colle carte un piccolo rumore di schioppettio o scricchiolio, che deve accompagnare certi giuochi di carte, e di dare alle illusioni un'apparenza di realtà. Trattasi, per esempio, di simulare il passaggio d'una carta da un luogo in un altro, si opera lo scricchiolio, nello stesso tempo che si pronuncia la parola sacramentale: *Passa!*

Ecco ora come s'arriva a produrre questo schioppettio:

1.° Tenete le carte colla mano sinistra, col pollice attraverso al mazzo.

2.° Collocate l'indice ricurvo sotto il mazzo, e, coll'estremità del medio appoggiando sulle carte, fatele successivamente curvare verso l'interno della mano. Le carte, rialzandosi a causa della loro elasticità, produrranno una specie di schioppettio prolungato.

Si tratta di produrre questo piccolo rumore su d'una sola carta?

Si tiene questa carta colla mano destra fra il pollice e l'indice; poi, appoggiando su questo dito le tre altre dita di questa stessa mano, le staccate successivamente per farle ricadere sulla carta e produrre mercè un triplice colpo lo scricchiolio in questione.

Le carte lanciate a distanza. Nulla dà una più alta idea della destrezza d'un prestidigitatore di queste carte, così leggere, mandate in una sala alla maggior distanza e lanciate colla rapidità d'una freccia.

Questa operazione dipende da un giuoco di mano abbastanza difficile da spiegare; lo si cerca talvolta a lungo, e quando lo si è trovato, si è meravigliati che si lieve cosa presenti tanta difficoltà. Tentiamo tuttavia di spiegarne la manipolazione:

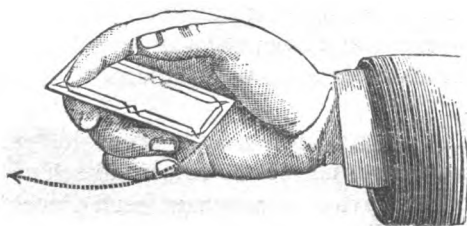


Fig. 11.

1.° Prendete la carta che volete slanciare, affermandola verso il mezzo della sua larghezza ed al quarto della sua lunghezza circa, fra l'indice ed il

medio della mano destra, fig. 11.

2.° Curvando poscia il pugno, riavvicinandolo alla mammella sinistra, distendete vigorosamente il braccio, lasciando partire la carta nella direzione in cui volete mandarla. Ma, prima di abbandonare questa carta, le imprimete, tirando un po' indietro la mano, un movimento

di rotazione che le è necessario per viaggiare, e senza il quale vi cadrebbe ai piedi.

Coll'ajuto di quest'esercizio, si fa anche un giochetto d'effetto bellissimo: si annuncia che le carte del mazzo, così slanciate nello spazio, sono abbastanza obbedienti per ritornare quando sono richiamate, e voi ne date un esempio.

Per ottenere questo risultato, bisogna fare lo stesso che precedentemente; ma, invece di mandare la carta ad una grande distanza, la si slancia soltanto ad un metro o due da sè, imprimendole colla mano un movimento di ritorno, che si potrebbe paragonare a quello che si dà ad un cercine per farlo ritornare quand'è arrivato al termine della sua impulsione.

Per facilitare questo ritorno, si slancia la carta diagonalmente ed in un angolo di quarantacinque gradi circa. In questo caso, quando la carta arriva alla fine della sua corsa, il suo piano inclinato girando su sè stesso, sdruc-ciola nell'aria e contribuisce in tal modo a farla ritornare verso il suo punto di partenza.

Per completare questo giuoco di destrezza, si afferra al ritorno la carta fra le dita.

Il raggiamento. Quest'esercizio è, senza contraddizione, la più brillante di tutte le fioriture che si eseguiscono con un mazzo di carte.

Si tratta di far passare tutte le carte da una mano nell'altra, facendo loro sorpassare ad una ad una la distanza che separa le due mani. Più questa distanza è grande, più è grande la difficoltà.

Ecco come s'opera:

1.° Tenete il mazzo per le due estremità fra il pollice e le due grandi dita della mano destra, e curvatelo verso l'interno della mano. Così tenuto, il mazzo tende a sfuggire dalle dite.

2.° Collocate la mano sinistra ad una certa distanza dalla destra, e, continuando a premere il mazzo, le carte

sfuggono e vanno successivamente a collocarsi nella mano sinistra.

Bisogna osservare del resto che, più le carte sono spesse e più la loro resistenza dà loro maggior forza d'impulsione, e per conseguenza più è grande la distanza che loro si fa superare.

I prestidigitatori cui questo esercizio è familiare giungono a far superare in tal modo alle carte da quaranta a cinquanta centimetri. Ma una piccola astuzia può aumentare di molto l'apparenza di quella proiezione; ed è di far descrivere alle due braccia, durante l'azione, un circolo terminante coll'esaurimento delle carte nella mano destra.

Si può fare, in modo bellissimo, l'imitazione di questo giuoco di destrezza; soltanto fa duopo d'un mazzo preparato. Ciò che, ai nostri occhi, è un inconveniente. Checchè ne sia, ecco come questo giuoco si prepara e s'esegue:

Preparazione del giuoco. Si uniscono le cinquantadue carte d'un mazzo completo incollandole per le loro estremità, di modo che la prima sia saldata colla seconda all'alto, la seconda colla terza al basso, la terza colla quarta all'alto, e così di seguito sino all'ultima.

Esecuzione del giuoco. Collocato il mazzo nella mano sinistra, se voi ritenete la carta del disotto mentre che la mano destra toglie perpendicolarmente quella di sopra, quest'ultima carta strascinerà tutte le altre sotto forma d'una catena a zig-zag di circa un metro di lunghezza. Immediatamente, e senza allentar nulla, voi respingete le carte le une sulle altre, ed esse si riuniranno, come precedentemente, in mazzetto.

Questi due movimenti, eseguiti con estrema vivacità, non permettono allo spettatore d'apprezzare la natura dell'artificio che, in questo caso, è messo sul conto della destrezza, poichè rappresenta esattamente il *raggiamento* di cui fu or ora questione.

Bisogna però osservare che la congiunzione delle carte

alle loro estremità dev'essere fatta esattamente. La lista incollata ad ogni capo può avere un centimetro di larghezza circa. Delle carte sostenute convengono meglio che delle carte sottili.

Le carte capovolte. Si colloca un mazzo di carte sulla tavola; si spiegano su una certa lunghezza; si passa un dito sotto l'ultima carta; la si capovolge e tutto il mazzo si capovolge tosto.

Ecco come s'esegue questo esercizio:

1.° Deposto il mazzo sulla tavola, alla vostra destra, spiegate lo il più vivamente possibile, premendolo al disopra e spingendolo verso sinistra.

2.° Passate l'indice della mano destra sotto l'ultima carta e voltatela seguendo col dito la direzione del mazzo. Questo movimento fa voltare le altre carte.

È però importante per la riuscita di questo esercizio:

1.° Che la tavola sulla quale si opera sia coperta d'un tappeto, onde presentare alle carte maggior stabilità per mezzo dell'aderenza.

2.° Che le carte siano spiegate sulla loro lunghezza, di tal modo che la prima carta sia coperta press'a poco dai due terzi dalla seconda, e così di seguito per tutte le altre. Più le carte sono coperte, più l'effetto è sicuro; ma è anche meno meraviglioso.

Se l'ordine delle carte non si scompiglia, questa evoluzione può ricominciarsi dal lato opposto.

S'impiega questo esercizio con successo nella circostanza seguente:

Quando si spiega il mazzo sulla tavola per mostrare al pubblico che non avvi alcuna preparazione, lo si dispone nell'ordine indicato qui sopra, e, voltandolo due volte, si dice: « Voi vedete che questo mazzo non è preparato nè da questa parte.... nè da quest'altra. »

Questa fioritura, abilmente eseguita, è di bellissimo effetto.

Le carte raccolte. Come nell'esercizio precedente, si

pone il mazzo sulla tavola e verso la destra, appoggiandovi sopra; indi si spiega in circolo con un colpo di mano, dirigendo il movimento verso la sinistra, come si fa, del resto, per scegliere delle carte al *whist*.

Passando poscia la mano destra sotto la prima carta, si sdrucchiola vivamente su tutte le altre, seguendo il circolo tracciato dal mazzo. Le carte, mercè questo atto, si riuniscono tutte sulla mano e sono in tal modo raccolte in un sol colpo.

Lo spiegamento di queste carte differisce dal precedente in questo senso che le prime sono spiegate sulla loro lunghezza e le seconde sulla loro larghezza.

Sostituzione dei mazzi. Accade talvolta che il prestidigitatore abbia bisogno di cangiare un mazzo con un altro. Ecco in qual modo opera questa sostituzione :

Egli deve in questo caso avere, nella parte posteriore dei pantaloni, una piccola taschina, ove si trovi anticipatamente il mazzo che deve prendere in luogo di quello che tiene in mano.

Ad un momento dato, quand'egli si cattiva l'attenzione del pubblico colle sue parole, porta la mano sul fianco come per dare un momento di riposo alle sue manipolazioni; lascia cadere furtivamente il mazzo in una tasca detta *profonda*, e prende l'altro mazzo nella *taschina*; dopo di che riconduce la sua mano sul fianco com'era preventivamente collocata.

Questi due movimenti che, in fatto non ne formano che uno, sono tanto più invisibili inquantochè vengono generalmente eseguiti col favore di alcune evoluzioni motivate dalla conversazione.

Si tratta di cangiare un mazzo posto su d'un tavolo: ecco come bisogna fare :

1.° Tenete il mazzo preparato nella mano destra, come è spiegato dove si parla dell'impalmaggio.

2.° Prendete colla mano sinistra il mazzo che sta sulla tavola, come per esaminarlo, e copritelo coll'altro mazzo, collocando le due mani l'una sull'altra.

Così nascosti, i due mazzi non ne fanno che uno.

3.° Fate passare al disopra, per mezzo del taglio, il mazzo di sotto, e fatelo sparire coi principî retrodescritti.

4.° Rimettete senza affettazione sulla tavola il mazzo che avete allora sostituito nella mano sinistra, e sbarazzatevi dell'altro mazzo, mettendolo nella *profonda*.

E con ciò crediamo di aver dato, il più diffusamente che ci fu possibile, tutti i principî propri, ed anche i più complicati, atti a facilitare l'esecuzione dei giuochi di carte: ora passiamo a trattare partitamente di questi giuochi medesimi, ed a spiegarne i più dilettevoli e di miglior effetto.

GIUOCHI COLLE CARTE

I.

La chiaroveggenza del tatto.

Far scegliere segretamente una carta ; mescolarla bene colle altre ; mettere il mazzo nella tasca d'uno spettatore e farne uscire la carta scelta, dopo altre carte di cui se ne sarà fissato il numero.

Questo giuoco , quantunque abbastanza semplice nella sua manipolazione , produce gradevole effetto. Ecco come s'esegue:

1.º Presentate il mazzo a qualcuno, pregandolo di sceglier vi una carta a suo grado.

2.º Appena vi sarà rimesso il mazzo , apritelo in due parti , fate rimettere la carta nel mezzo del mazzo , e guardatela all'occhio.

3.º Fate saltare il taglio , perchè la carta passi sul mazzo.

4.º Impiegate un falso miscuglio , e terminate , lasciando la carta al disopra. Tuttavia si può collocarla per la seconda in modo da poter mostrare che la carta scelta non è al disopra nè al disotto.

5.º Pregate uno spettatore di permettervi di deporre il mazzo nella saccoccia di fianco del di lui abito , ch'egli avrà probabilmente vuotata.

Il mazzo, essendo così deposto verticalmente in tal luogo, vi è facile sapere da qual lato si trovi il disopra ed il disotto del mazzo.

6.° Quando a vostra richiesta si sarà designato il numero cui voi dovete far uscire la carta, vi è facile prendere delle carte sotto il mazzo sino al numero designato, terminando colla carta posta al disopra per la prima o la seconda.

Ecco intanto come, a farlo più ameno, s'annuncia il giuoco e lo si presenta.

« Signori e signore, io incomincerò la mia odierna seduta di prestidigitazione con una esperienza cui la destrezza è affatto estranea.

« Si tratta semplicemente di mostrarvi il grado di sensibilità, di discernimento, ed anche d'intelligenza che può acquistare il tatto.

« I sensi, lo sapete signori, sono facoltà diverse, coll'aiuto dei quali la mente si mette in rapporto col mondo esterno.

« Noi possediamo cinque sensi: la vista, l'udito, l'odorato, il tatto ed il gusto.

« Nell'ordine naturale, ciascuno di questi sensi non gode che d'una facoltà. Ma, quando le pratiche della magia sono in giuoco, è tutt'altra cosa: i cinque sensi riunendo allora la loro percezione su un solo fra loro, il tatto, per esempio, si può vedere, sentire, gustare, udire e toccare colla punta delle dita.

« Non ridete, o signori, ve ne prego: nulla di più serio di ciò che affermo, e spero che in un momento considererete come certo il fatto strano di cui v'ho fatta l'esposizione.

« Ecco un mazzo di carte suggellato che ho preventivamente purificato dal contatto delle mani della fabbricazione. Lo disugello con cura e vi prego, o signora, di volerne cavare la carta che vi piacerà meglio.

« Vogliate, per un momento, mettervi questa carta in

mano, onde impregnarla, in qualche modo del sentimento del vostro tatto; poscia rimettetela in mezzo al mazzo.

« Per togliere ogni sospetto, mescolerò le carte; dopo di che — per isgrivio di coscienza — vi mostrerò che la carta scelta non è nè al disopra nè al disotto, e ché, per conseguenza, deve occupare fra le altre il posto che le è assegnato.

« Uno di voi, signori, vuol vuotare la tasca di fianco del proprio abito e permettermi di deporvi il mazzo?

« Ora che le carte si trovano nella più profonda oscurità, m'accingo, coll'aiuto della quintupla percezione di cui vi parlava or ora, a distinguere colla punta delle dita la carta che fu scelta dalla signora.

« Ma, per complicare l'esperienza, non farò uscire questa carta che al numero che mi designerete. Qual numero scegliete, di grazia?

« Otto, si risponde (supponiamo).

« Otto? Benissimo. Bisogna allora che sette volte di seguito io eviti di prendere la carta della signora per farla uscire all'ottava carta soltanto.

« Vediamo! Eccone già una (si fa uscire l'ultima del mazzo, che si guarda bene di non mostrare, perchè il pubblico l'ha vista.)

« Ora, ne farò uscire un'altra... Oh! ma qual'è dunque questa carta che mi pare attratta verso di me da *forza amorosa?*... Ah! non me ne maraviglio più: è la dama di cuori (La si esce e si mostra che è proprio la carta annunciata. Questa carta, che era la seconda sotto il mazzo, era stata destramente veduta quando si era mostrata la prima e l'ultima carta. Indi si fanno successivamente uscire cinque altre carte senza mostrarle).

« Cerchiamo ora la carta della signora.... Credo di tenerla... Prima però di farla uscire la leggerò col mio mignolo, che è il più dotto di tutti i suoi compagni... Benissimo... Non è una carta bassa... non è nè di fiori, nè di picche, nè di quadri... è il re di... (La si fa uscire scoperta perchè possa essere veduta).

« Abbiate del resto, o signora, la bontà di nominare voi stessa la vostra carta prima ch'io la mostri, e vedremo se il mio mignolo non s'è ingannato nelle sue apprezzazioni.

« Il re di cuori!

« Lo vedete, signora, è appunto il re di cuori.

« Siate tanto gentile, signore, di ritirare il resto del giuoco dalla vostra tasca, onde assicurarvi che l'esperienza s'effettuò quale io l'aveva annunciato.

II.

Mane, Techel, Phares.

Far uscire tre carte dalle mani d'una persona per farle passare in quelle d'un'altra e ciò senza avvicinarsi alle stesse.

Ecco un giuoco che presenta un'illusione meravigliosa.

1.° Prima d'incominciarlo, abbiate cura di tenere impalmate nella mano tre carte il cui rovescio ed il cui colore siano simili al mazzo di cui siete in procinto di servirvi.

2.° Deponete sul tavolo un giuoco di carte che porti ancora l'involto della regia; pregate uno spettatore che vi si avvicini e dategli:

« Vogliate o signore, disuggellare questo mazzo e verificare se è giusto.... Quante carte vi trovate?... Trentadue?... Benissimo! Vogliate ora deporre questo mazzo sul tavolo.... e dividerlo in due parti press'a poco uguali.... A meraviglia! Scegliete, ve ne prego, uno dei due mazzi.... Questo? Perfettamente. (Si scosta l'altro mazzo col dosso della mano sinistra.)

« Prendete, prego, il mazzo che avete scelto e favorite contare una ad una sulla tavola le carte che contiene.... Quante ve ne sono?... Quindici?... È un numero favorevolissimo all'esperimento.... Ora, prendetevi, prego, nelle mani queste quindici carte. »

3.º Ciò dicendo, deponete su quelle carte le tre che avete impalmate, facendo colla mano un movimento verso la persona, come per avvicinare ad essa quel mazzo di carte ed allontanarlo da voi.

4.º Prendete in mano l'altro mazzo e contatene tutte le carte al alta voce, lasciandole cadere ad una ad una sulla tavola.

« Diciasette! dite, terminando : va bene.

« Diciasette che son qui, e quindici che il signore tiene in mano fanno bene trentadue. »

5.º Raccogliete il mazzo che rimane sulla tavola, e, sempre dirigendovi ad una persona dell'assemblea, togliete tre carte, impalmandole, e dite :

« Avreste la bontà, signora, di tenere queste diciasette (che realmente allora non sono che quattordici) carte, per un istante, in mano? »

6.º Ritornando alla tavola vi sbarazzate delle carte, lasciandole cadere sia sulla *servente* sia nella *tasca profonda*.

« Tenterò ora, continuate allora, un'operazione, non dirò diabolica, perchè qui non voglio spaventare persona, ma che esce completamente dall'ordine dei fatti naturali.

« Ciascuno di voi, signori, conosce quelle tre parole magiche che Baldassare vide scritte in lettere di fuoco sulla muraglia durante il suo famoso banchetto. Ebbene, sono appunto queste parole che mi serviranno per praticare la mia opera cabalistica.

« Io le pronuncierò, battendo per ciascuna di esse un colpo sulla tavola, e, ad ogni parola, una carta uscirà dalle mani della signora, per raggiungere le altre quindici carte che tiene in mano il signore. Ma debbo dirvelo, signori: perchè l'esperienza riesca, bisogna che la metà almeno dei miei spettatori ripeta con me, mentalmente, beninteso, le tre parole magiche.

« Incomincio: Mane!... Techel!... Phares!... dite allora, battendo colla bacchetta tre colpi sulla tavola.

« Ciò che prova che l'esperienza riusci perfettamente si è che io vidi due movimenti impercettibili prodursi nelle mani, alla partenza ed all'arrivo delle carte viaggiatrici.

« Anzi tutto constatiamo un fatto: delle trentadue carte, ve ne sono diciassette in mano alla signora e quindici in mano al signore. È così?... Mi pare di non ingannarmi.

« Abbiate la bontà pertanto, o signore, di verificare e contare ad una ad una sulla tavola le carte del vostro mazzo....

« Quante ne avete ora?

« Diciotto.

« Dev'essere così! Ne avevate quindici; ve ne sono venute tre, che fanno diciotto.... — Ed a voi, signora, quante ne restano?

« Quattordici.

« Non poteva essere altrimenti: ne avevate diciassette; dalle vostre mani ne uscirono tre: debbono restarvene quattordici. »

III.

Le carte nella manica.

Far tirare una carta dal mazzo, e, dopo averla ben mescolata colle altre, farla venire nel proprio panciotto al numero che si sarà scelto, facendo passare tutte le carte per la manica dell'abito.

1.° Presentate un mazzo di carte ad uno spettatore pregandolo di sceglierne una.

2.° Fate rimettere questa carta nel mezzo del mazzo e fate saltare il taglio, perchè la carta scelta passi al di sopra.

3.° Impiegate un falso miscuglio e lasciate la carta nel luogo ove l'avete posta, nel mentre date a credere di non saper più ove sia.

4.° Togliete dal mazzo una dozzina di carte circa e conservatevele destramente in mano.

5.° Indirizzandovi allora alla persona che ha scelto la carta: « Attento, signore, dite: io vi mostrerò un singolar giuoco di destrezza, (si fanno scricchiolare le carte del mazzo); udite questo piccolo schioppettio delle carte, n'è vero? Ebbene, la scossa ed il rumore da esso prodotto, determinano le carte ad abbandonare il mazzo ad una ad una, ed a passare per la mia manica, per arrivar qui (Si mette la mano nell'interno del panciotto, come per mostrare il luogo, e vi si depositano le carte che si tenevano impalmate). »

« Il pubblico non ha alcun sospetto di quel deposito, imperocchè la sparizione fu fatta alcuni istanti prima, e la mano destra da quel momento, non avvicinosi alle carte.

« Ora prestatemi attenzione, di grazia, e vedrete passare le carte. »

6.° Date, colla destra, un colpetto sul mazzo che tenete nella sinistra e che il pubblico crede completo.

7.° Fate scricchiolare le carte nella sinistra, e mostrando la destra aperta per provare che non v'avete nulla, introducetela nel panciotto.

8.° Prendete la carta che sta sotto il mazzo e non quella che vi sta al di sopra, e, ritirandola, dite:

« Eccola passata e arrivata: è cosa molto facile! »

9.° Rimettete questa carta sul mazzo.

« Ora (continuate) io renderò l'esperienza più straordinaria, facendo passare parecchie carte nello stesso modo, e la vostra, signore, verrà al numero che vi compiacerete di designare.

« A qual numero desiderate che passi? »

« La sesta si risponde — supponiamo.

« Bene! »

10.° Si eseguiscono cinque volte i tre movimenti indicati or ora, ed alla sesta volta, invece di prendere la carta sotto il mazzo, come precedentemente, si prende la prima al di sopra, e tirandola fuori, senza voltarla, si dice:

« E sei. Volete avere la bontà di nominare la vostra carta? »

11.° La si volge per mostrare che è proprio la carta indicata.

12.° S'approfitti della sorpresa cagionata dall'apparizione di quella carta per togliere da sei ad otto carte che si tengono impalmate.

« Se avreste scelto un altro numero — dite — sarebbe stato precisamente la stessa cosa, poichè io posso far passare tutte le carte come già feci. Però, come potete vedere, il passaggio è ben stretto e si può temere di veder le carte sprofondarsi nella manica. Ma dando un colpo secco e vivo come questo (si fanno scricchiolare le carte), si è certi di riescire. »

13.° Mettendo la mano nel panciotto, come per andarvi a cercare una carta, introducete quelle che tenete impalmate.

14.° Fate uscire successivamente tre o quattro carte, come prima, e, ad ogni volta, le rimettete sul mazzo; poi fermandovi, dite:

« Fra le persone che mi guardano, non ve n'è una sola, io credo, che non si faccia una spiegazione semplicissima di questo giuoco. Si suppone senza dubbio che io mi sia messo anticipatamente nella manica un mazzo dello stesso colore di questo, e che non abbia più che a cavarne le carte le une dopo le altre.

« Ebbene, è un errore e lo proverò subito. A ciò fare, invece di mettere sul mazzo le carte che usciranno dalla mia manica, le deporrò successivamente su questa tavola. Ora, quando le trentadue carte saranno tutte sulla tavola, non dovrà più esservene nella mia mano. Bisogna anche che giunga un momento in cui vedrete partire le ultime di queste carte. Attenti!

« Ecco nella mia mano il mazzo completo. (Non ve n'è guari che la metà, il resto è nel panciotto; ma, a distanza è impossibile apprezzarne la quantità.) Incomincio:

15.° Si fanno uscire tre o quattro carte; si ferma e si dice: Oh! ma io m'accorgo che sarebbe forse troppo lungo di far passare le trentadue carte una ad una; io ne manderò parecchie ad un tempo per far più presto.

« Quante ne volete? Tre? Eccole. (Si pongono sempre sulla tavola).

« E voi signora, un mazzetto? Va bene così? (Se ne cavano tre o quattro). »

16.° Le carte, tolte in due volte, debbono essere press'a poco finite; bisogna allora ricorrere alla sottrazione per continuare a ritirare delle carte, sia ad una ad una, sia per mazzetti.

17.° Finalmente, quando non ve ne sono più che tre nella mano sinistra, si dice: « Tutte le carte sono passate, eccetto tre che ecco (le si mostrano spiegandole). Ebbene esse prenderanno la stessa strada delle altre; fate attenzione! »

Si tolgono allora queste tre ultime carte e si pongono nel panciotto per riprenderle subito.

IV.

Le carte grandi e piccole.

Seguito delle carte nella manica.

Dal primo mazzo venuto, fare ingrandire smisuratamente le carte, poi diminuirle di grandezza, e, dopo averle ridotte alle più piccole proporzioni, farle completamente sparire.

Questo giuoco è graziosissimo; ma in ragione della sua breve durata, può essere aggiunto al precedente, che serve come a completare.

« Buon numero fra voi, signori, dite, debbono pensare

che possa esservi una grande difficoltà a far passare in tal modo queste carte per la manica. Quest'operazione sarebbe infatti difficilissima a praticarsi, per non dire impossibile, s'io non avessi trovato il mezzo di ridurre queste carte a proporzioni affatto minime.

« Se lo desiderate, vi mostrerò com'io operi questa riduzione.

« Anzi tutto e come preambolo, debbo dirvi che le carte di cui mi servo per questa esperienza contengono una quantità abbastanza considerevole di *cautsciù*, ciò che permette d'aumentarne o diminuirne il volume, tirandole o premendole in certo modo, il che è tutto il segreto del prestigio.

« Ecco del resto la mia maniera d'operare:

« Questo mazzo, notatelo bene, è di grandezza ordinaria. (Lo si spiega nella mano sinistra in forma di ventaglio).

« Si tratta d'ingrandirlo? (si chiude il mazzo come si fa per un ventaglio). Voi tirate un poco il mazzo.... così (Dopo aver tirato il mazzo nel senso della lunghezza come per allungarlo, lo si rimette nella mano sinistra e lo si spiega di nuovo, avendo cura di far uscire un po' di più le carte di mano). Eccolo un po' più grande.

Lo si vuole più grande ancora: non havvi a fare che questo... (Si raccolgono le carte come precedentemente, e, spiegandole a guisa di ventaglio, si fanno uscire più possibilmente dal mazzo, ciò che dà loro un'apparenza molto più grande).

« Si desidera ora di farle diventare più piccole? Il mezzo ne è semplice; un piccolo colpo come questo ed il giuoco è fatto. (Si sono chiuse le carte; si battè sulla loro cima un colpetto colla destra, come spingendo all'indietro; si spiegaronò a ventaglio, tenendole un po' più nascoste colle dita della mano sinistra).

« Si desiderano più piccole ancora? È cosa del pari facilissima. (Si chiude il mazzo; e lo si mostra spiegato a ventaglio, ma ancora più nascosto dalle dita della mano.)

« Finalmente, dite, si può collo stesso mezzo, ridurle sì piccole, sì piccole che si veggano appena. (Ciò dicendo, si chiude a ventaglio il mazzo, e questa volta lo si tiene in modo che il pubblico, non vedendo che l'estremità delle carte, le prende per piccolissime).

Bisogna però osservare che è importante di mettere sotto il mazzo un asso, perchè le parti della carta che sono visibili non possano, col volume del loro disegno, svelare la soperchieria. I disegni delle altre carte sono nascosti gli uni dagli altri.

Tenendo sempre il vostro mazzo così ridotto, datevi ancora al disopra un colpo colla mano destra come per cacciarlo all'indietro, poscia lo impalmate:

Chiudete, allora, la mano sinistra per lasciar credere che vi riteniate il mazzo;

Colla mano destra, dove v'è il mazzo impalmato, prendete il piattello, e portando la sinistra al disopra del medesimo, simulate l'azione di deporvi degli atomi di carte, dicendo, per riprendere la frase ove l'avevamo lasciata:

« Ed ora, eccolo sì piccolo, che è ridotto in polvere impalpabile ed invisibile. »

Bisogna però che il piattello che si adopera sia posto su un bicchiere, con piede, affinchè, nel caso in cui il pubblico sospettasse l'impalmaggio, non possa supporre che la mano, avvicinandosi alla tavola, vi abbia deposto il mazzo di carte.

Prendendo il piattello colla destra, si dissimula completamente l'impalmaggio.

Si deve in questo giuoco esercitarsi a spiegare vivamente le carte con un sol colpo di mano, come si farebbe con un ventaglio.

Quest'esperienza, lo ripetiamo, è graziosissima.

Se si trovasse però troppa difficoltà nella sua esecuzione, si può farla in altro modo; ma in questo caso non si diminuiscono le carte che una sol volta e non si ponno aumentare di grandezza. Ecco come s'opera:

Si dispone uno di quei piccoli mazzi di carte da fanciulli, che non hanno guari che quattro centimetri di lunghezza, di modo che, uno de' suoi angoli essendo attraversato da una puntina, le carte possano aprirsi a ventaglio senza timore di separarsi.

Questo mazzo è inoltre attaccato ad un filo di cautschù, che lo riconduce nella manica, quando la mano lo abbandona.

Quando si vuol servirsi del piccolo mazzo per fare questo giuoco, lo si ritira dalla manica e lo si pone dietro un mazzo di carte ordinario.

Il resto del giuoco s'indovina facilmente. Dopo aver mostrato il gran mazzo di carte, lo s'impalma e si mostra a suo luogo il piccolo mazzo, che si spiega a ventaglio. In quel momento si sbarazza dal mazzo grande, mettendolo nella *profonda*.

Si può evitare l'organizzazione del cautschù sbarazzandosi del piccolo mazzo nella *servente*. In tal caso si è obbligati di ritornare alla tavola ed in conseguenza il giuoco perde molto d'effetto.

V.

Lo Specchio delle dame.

Otto carte essendo state scelte da diverse persone, farle rimettere nel mazzo, ben mescolarle, e dopo aver mostrato che quelle carte non sono nè al disopra nè al disotto, farle venire successivamente tutte in quei due luoghi con una semplice lieve scossa impressa alle carte.

Questo giuoco fu battezzato dal prestidigitatore Comte, col nome di *Specchio delle dame*; perchè? lo ignoriamo; ma ciò del resto non c'impedirà di conservargli un sì gra-

zioso titolo. Il giuoco non è del resto indegno di questo titolo, imperocchè è di vaghissimo effetto; esso ha poi inoltre il vantaggio d'essere accolto con pari successo si nelle sale che nei teatri.

Ecco come si eseguisce:

1.° Presentate il mazzo ad una persona, pregandola di sceglierle due carte a suo grado e di conservarle segretamente in mano; poi passate il mazzo successivamente a tre altre persone, pregandole di fare altrettanto.

2.° Quando queste otto carte sono uscite dal mazzo, ritornate alla prima persona, e, presentandole il mazzo aperto, pregatela di rimettere le sue due carte in mezzo al mazzo.

3.° Dopo di che fate saltare il taglio, affinchè quelle due carte vengano sul mazzo.

4.° Impiegate un falso miscuglio per far credere che le carte siano ben mescolate.

5.° Fate saltare il taglio in modo che le due carte ritornino in mezzo sul pacchetto inferiore.

6.° Aprite il mazzo a quel luogo, come se il caso solo determinasse quella apertura, e pregate la seconda persona di mettervi le sue due carte.

7.° Queste due carte si troveranno dunque sulle due prime. Fate allora di nuovo saltare il taglio e le quattro carte passano sul mazzo; il che vi permetterà di fare lo stesso falso miscuglio di prima.

8.° Impiegate lo stesso esercizio riguardo alle carte delle due altre persone, e finite così per avere le otto carte sul mazzo nell'ordine in cui sono deposte, ordine di cui dovete conservare memoria.

9.° Se vi sentite abbastanza forti nell'arte dell'impalmare, impalmate queste otto carte.

10.° Indirizzandovi allora a qualcuno, che supponete poco famigliarizzato coi giuochi di carte, pregatelo di ben mescolare il mazzo ch'egli crede completo, ma che in realtà non contiene che ventiquattro carte.

11.° Riprendendo il mazzo, ponetevi le otto carte al disopra.

12.° Fate un falso miscuglio per far passare una carta indifferente sulle otto del disopra.

Così terminata la preparazione del giuoco, si passa poscia alla parte scenica.

« Ricordiamoci, o signori (dite) ciò che ora è stato fatto; quattro persone scelsero liberamente delle carte. Queste carte furono riunite nel mazzo e mescolate con cura affatto speciale. Voi dovete adunque essere persuasi che il solo caso determinò il posto che ciascuna di queste otto carte occupa.

« Ebbene, ora io vi mostrerò come queste carte siano obbedienti: appena saranno chiamate, esse, mercè certo movimento ch'io imprimerò loro, verranno a collocarsi successivamente al disopra ed al disotto del mazzo.

Ma debbo, anzitutto, mostrarvi che nessuna delle carte scelte si trova ancora in tai luoghi. »

Dicendo queste parole:

1.° Rovesciate il mazzo e mostratene il disotto, tenendolo colla mano destra per le estremità, nel senso della sua lunghezza.

2.° Rimettete il mazzo nella mano sinistra, e prendete colla destra la carta di sopra per mostrarla.

3.° Mentre mostrate questa carta, spingete un poco col pollice della sinistra la carta che sta sul mazzo, in modo di facilitare l'introduzione del mignolo fra questa ed il resto delle carte.

4.° La carta indifferente che avete appena allora mostrata essendo stata rimessa sull'altra, fatele passare entrambe al disopra per mezzo del taglio.

Con questa manipolazione (si deve comprenderlo) la prima carta (la carta indifferente) si troverà la penultima al disotto del mazzo, e l'altra (la prima delle otto carte) sarà ora l'ultima.

Vi saranno dunque al disopra ed al disotto le due carte

appartenenti all'ultima persona cui vi siete indirizzato. E allora da questa persona che dovete incominciare.

« Poichè, dite, nessuna delle carte cavate non è nè al disopra nè al disotto, ve le farò passar tutte le une dopo le altre. — Volete, o signora, aver la bontà di nominare le vostre due carte? »

« La dama di cuori ed il fante di quadri, si risponde — supponiamo. »

« Benissimo! Per far venire le vostre carte, non ho che a fare così.... »

Si dà un piccolo movimento dal basso all'alto come per iscuotere le carte; si rivolge tosto il mazzo che si tenne abbassato sino allora, si mostra l'ultima carta e si dice:

« Ecco la dama di cuori arrivata. »

« Ora, dò una seconda scossa che dovrà condurre sul mazzo il fante di quadri. »

Si mette il mazzo nella mano sinistra, e, rivolgendo la prima carta, si mostra il fante di quadri.

Come si fece precedentemente, mentre si mostra questa carta, si spinge un po' la carta che è sul mazzo per mettervi sotto il mignolo, e, una volta che il fante di quadri venne rimesso su questa carta, si fanno passare tutte e due al disotto per mezzo del taglio.

Agite come abbiamo spiegato per mostrare alla seconda ed alla terza persona le loro carte che arrivano al disopra ed al disotto del mazzo.

Dopo aver mostrate le sue carte alla terza persona, invece di far saltare il taglio colle due carte del disopra come precedentemente, non si fa passare al disotto che una sola carta.

Poi, per terminare brillantemente l'esperimento, si finge di dimenticare la quarta persona, e si dice:

« Ecco adunque tutte le carte che furono scelte. »

Nello stesso tempo si fa passare al disotto, per mezzo del taglio, la carta del disopra, avendo cura di rivolgerla in modo che abbia il dosso rovesciato, cioè a dire la figura contro quella dell'ultima.

Umettate il più invisibilmente che sia possibile il pollice e l'indice della destra, colle quali pizzicate il mazzo nel mezzo.

La quarta persona non manca di reclamare affinchè voi nominiate anche le sue carte.

« Per dono, signore, dite, credeva il giuoco finito, e confesso francamente che v'aveva dimenticato. Ora mi sarebbe difficile di ritrovare le vostre carte col mezzo or ora impiegato.

« Ma perchè siate soddisfatto ricorrerò ad un altro processo. Getterò tutte le carte in aria e cercherò di riprendere le vostre al volo.

Si slancia il mazzo un po' al disopra della testa, e, quando incomincia a cadere, vi si dà dentro un colpo colle due carte che sono rimaste attaccate alle due dita. Voi sparpagiate in tal modo il resto delle carte.

Finalmente, aprendo le due dita, mostrate le due carte che avete afferrate per aria e che si trovano sulla punta delle dita stesse.

VI.

Le Carte simpatiche.

Essendo stati posti due mazzi su una tavola e due spettatori avendo segretamente cavato una carta da ciascuno di questi mazzi, fare che quelle due carte siano esattamente le stesse, quantunque il prestidigitatore si sia tenuto costantemente lontano dalla tavola.

Abbiate due mazzi di trentadue carte rivestiti dell'involto della regia. L'uno di essi è preventivamente disposto in corona.

Si deve anche avere un lume sulla tavola dove s'eseguisce il giuoco.

« Il giuoco che vi presenterò, signore, dite, non è un giuoco di destrezza; esso non deve la propria esecuzione che ad un curioso effetto di simpatia. Ho motivo di credere alla sua completa riescita, grazie alla benevolenza che ciascuno di voi ha già voluto prestare alle mie sperienze.

« Ecco un mazzo di picchetto composto, come al solito, di trentadue carte diverse le une dalle altre. Vogliate esaminarlo e verificarlo. (Lo si mostra facendo passare successivamente, e senza scostarlo, le carte sotto gli occhi del pubblico: è questo il giuoco della corona).

Eseguite poscia ciò che segue:

1.° Spiegate con un solo colpo di mano, in una lunga fila, sulla tavola, questo giuoco a corona, colle figure al disotto, avendo cura anche che l'ordine non ne possa essere cangiato.

2.° Pregate qualcuno di venir a scegliere una carta in quella fila, dicendogli di cavarla semplicemente dal mazzo e di farla sdruciolare sotto il candelliere senza guardarla.

3.° Ciò terminato, rialzate il mazzo a partire dal vuoto lasciato in esso dalla carta eliminata, ponetelo nella mano sinistra e collocatevi sopra il resto del mazzo.

4.° In tal modo la carta che precedeva quella che fu tolta si trova per ultima; e non vi è difficile conoscerla guardandola *all'occhio*. Questa carta, quando v'è nota, indica quella che si è collocata sotto il candelliere. Infatti se quest'ultima è — supponiamo — un sette di fiori, l'ordine della corona indica che la carta seguente è la dama di quadri.

5.° Rimettete questo mazzo su un angolo della tavola; prendete l'altro mazzo e dissuggellatelo.

6.° Avvicinatevi al pubblico; fate vedere, come precedentemente, che tutte le carte sono diverse una dall'altra. Questa verificaazione ha per iscopo di dare una pronta occhiata alle carte, di cercarvi la dama di quadri, e, dopo averla trovata, di farla passare sul mazzo e di toglierla.

7.° Prendete un piattello di latta; spiegatevi le carte, colle figure sotto, e indirizzandovi a parecchie persone, pregatele di prendere ed anche di scegliere successivamente un certo numero di carte; maggior numero di persone coopererà a questa scelta e più l'esperienza sarà interessante. Voi tenete il piattello colla mano medesima in cui si trova la carta levata, in modo che questa si trovi completamente nascosta.

8.° Quando vedete che non restano più che quattro o cinque carte, prendete il piattello colla mano sinistra, e, sparpagliando il resto delle carte colla destra, posate la carta sottratta colle altre e continuate a far scegliere.

9.° È a questo punto che bisogna spiegare un certo artificio per far prendere tutte le carte, eccetto la dama di quadri, di cui voi solo conoscete il posto. Ciò non è difficile; anzitutto perchè il pubblico, avendo potuto scegliere liberissimamente sino a questo momento, non può avere alcuna idea d'influenza, e secondariamente, perchè la carta che deve restare per ultima essendo dalla vostra parte, voi presentate successivamente il piattello in modo che le mani non possano raggiungerla. Quest'operazione è semplicissima. È in certo modo la carta forzata, il cui risultato finale è inverso.

10.° Quando non resta più che la dama di quadri sul piattello, pregate qualcuno di tenerlo per un istante e v'allontanate per constatarne i fasti.

« Ricordiamoci, signore, dite, che una carta venne cavata dal mazzo il più segretamente possibile; che questa carta venne posta con cura sotto questo candelliere e che ciascuno di noi ignora quale essa sia.

« Constatiamo parimenti che da un mazzo collocato su questo piattello si sono liberamente scelte tutte le carte, eccettuata una sola che tutti del resto non conoscono.

« Ebbene, per effetto meraviglioso della simpatia di cui or ora vi parlava, la carta che sta sotto il candelliere

Magia, Prestigio, ecc.

si troverà perfettamente simile a quella che è rimasta sul piatto.

« Non entrando per nulla nell'esperienza, non voglio avvicinarmi alle carte. Vogliate adunque, o signori, verificare da voi medesimi se il fatto è esatto. »

Il pubblico ritira la carta che si trova sotto al candeliere, e, dopo aver rivolta quella che è sul piatto, si trovano effettivamente due dame di quadri.

VII.

Le Carte elettriche.

Far cavare quattro carte, ben mescolarle colle altre, e dopo averle collocate in una piccola scatola, farle uscire al comando degli spettatori.

Per fare questo giuoco si ha per solo strumento una piccola scatola di metallo o di cristallo che possa contenere, comodamente, un mazzo di carte. Perchè le carte possano uscire da questa scatola, la parte superiore è aperta ed uno dei grandi lati è a giorno, in modo di lasciar vedere il mazzo; un piccolo quadrato ad orli sottili impedisce che le carte possano uscire da questo lato. Questo piccolo apparecchio è fissato su un turacciolo che possa adattarsi sul collo d'una caraffa.

Questa disposizione le dà l'apparenza d'un bacolo, donde il suo nome.

Si si serve di carte ad una testa sola, imperocchè è necessario che esse abbiano un alto ed un basso.

Si prendono cinque carte: il dieci di cuori, il sette di quadri, due dame di picche ed il fante di fiori.

Il sette di quadri ed il fante di fiori hanno bisogno di ricevere una preparazione particolare che noi spiegheremo; si sdoppia il basso del fante di fiori e vi si intro-

duce una piccola lama di piombo per renderlo un poco più pesante. Questo eccedente di peso deve servire più tardi a farlo danzare. Sul sette di quadri s'incolla, con un po' di cera vergine, un punto tagliato di quadri in modo di dargli l'apparenza d'un otto.

Ciò fatto, prendete un lungo filo di seta nera, ad uno dei capi del quale fate un nodo. Fate con delle forbici un piccolo taglio al basso del fante di fiori e passatevi l'estremità del filo. Il nodo verrà a fermarsi al taglio.

1.° Tenendo il fante di fiori colla sinistra, rialzate il filo sul dosso di questa carta, dirigendolo verso l'alto.

2.° Mettete su questa carta una carta indifferente.

3.° Abbassate il filo su questa carta e mettetevi la dama di picche.

4.° Rialzate il filo e mettetevi sopra una carta indifferente.

5.° Abbassate il filo su questa, e mettetevi una seconda dama di picche la cui testa sarà rivolta verso il basso.

6.° Filo rialzato e carta indifferente.

7.° Filo abbassato ed otto di quadri preparato.

8.° Filo rialzato e carta indifferente.

9.° Filo abbassato e dieci di cuori.

10.° Filo rialzato, carta indifferente e filo abbassato.

Si deve comprendere il meccanismo delle intercalazioni delle carte indifferenti. Queste servono di punto d'appoggio per far uscire le carte quando si tira il filo.

Questo pacchetto così preparato si pone sulla tavola in un luogo dissimulato.

Il prestidigitatore fa cavare forzatamente da un mazzo di picchetto le quattro carte preparate; le fa mescolare colle altre, e, quando mette il mazzo nel bacolo, vi aggiunge per ultimo il pacchetto preparato.

Il resto del giuoco viene da sè: l'estremità del filo sta fra le mani d'un compare nascosto dietro un paravento, in una camera vicina o nella quinta d'un teatro, da dove ode tutto, per far uscire le carte secondo la necessità.

Il prestidigitatore non ha più ora che le parti di comico. Indirizzandovi alla persona che ha scelto il dieci di cuori, la pregate di nominare la sua carta.

« Dieci di cuori, essa vi risponde.

« Benissimo (dite); io le ordinerò di escire dal mazzo. Animo. Dieci.... Compari! »

La carta non compare; si passa la bacchetta od un eccitatore elettrico al di sopra del giuoco, ma ancor nulla.

« Ah! comprendo, aggiungete, quella carta non obbedendomi è obbedientissima. Non bisogna pigliarsela che colla povertà della nostra lingua che ci rende sì ricchi in qui-pro-quo. Io dissi:

« *Dieci.... compari!* e la carta non ha creduto ch'io parlassi con essa. Io dirò ora meglio: « Dieci di cuori.... fatti vedere! È chiaro o non è chiaro ora? »

Il dieci di cuori esce lentamente dal mazzo; lo si ritira completamente e si va a presentarlo al pubblico.

Dopo aver fatto nominare la carta seguente, vi collocate senza affettazione dietro la caraffa ed ordinate al sette di quadri di uscire dal mazzo.

È l'otto di quadri che compare.

Non essendo collocato in modo da vedere questa carta, si crede che voi ignoriate questo errore.

Uscita la carta, la prendete e presentandola agli spettatori. Vedete, o signori, dite, che sbagliare è impossibile; ecco il sette di quadri.

Venti persone, se non più, credendo prendervi in fallo, vi gridano: « È l'otto di quadri! »

Abbassando un po' la carta perchè non la si possa vedere, togliete colle tre ultime dita il punto che è incolato avendo cura di non lasciarlo cadere e fingete un equivoco.

« Come, signori, dite, voi chiedete un otto di quadri? Ho dunque mal inteso; credevo che il signore m'avesse detto d'aver cavato il sette di quadri.

« Sì, si risponde; il signore ha infatti cavato il sette di quadri, ma voi avete fatto uscire l'otto.

« L'otto, signori? dite con tuono d'ingenua semplicità, rialzando la carta che è divenuta un sette, e guardandola: l'otto? Ma, io credo che v'inganniate. »

Il pubblico, vedendo il sette di quadri e non avendo scorto nessun atto di prestigio da parte vostra, non sa più che dire e finisce col ridere del suo preteso inganno.

Si ebbe cura di far prendere la dama di picche da un signore. Questi, dietro la domanda che gli vien fatta, dice alla carta d'uscire. Ma ha un bel ripetere: Uscite! su tutti i tuoni: nulla si muove.

Voi sembrate sconcertato di questo contrattempo, e dite:

« Perdono, signore, qual'è dunque la carta che avete scelta? »

« La dama di picche, risponde.

« Oh! allora non mi meraviglio più se questa carta non esce. Il tuono un po' burbero, permettetemi dirvelo, con cui le avete detto di uscire le ha dato indubbiamente un po' di stizza. Io le parlerò più galantemente, e non dubito che non si mostri subito. Volete, o signora, usarci la gentilezza d'uscire? »

La carta esce subito, ma sale colla testa al basso.

« Oh! oh! dite, cavando fuori la carta, ecco un modo ben singolare di presentarsi davanti ad un'assemblea. Non è da farsene le meraviglie del resto, aggiungete poi; le nostre chiamate un po' brusche, forse, le avranno fatto *girar la testa*. »

Si rimette la carta colla testa in basso nel mazzo; un poco sul davanti per non impacciare l'uscita delle altre carte.

« Vediamo, signora, rientrate nel mazzo; vogliate rivolgervi ed uscire in modo più conveniente. »

Il che la carta non manca di fare subito, poichè è la doppia carta quella che esce.

« Benissimo, voi dite, vedete, o signori, la sua obbedienza.... Applauditela, dunque. »

La quarta persona avendo nominato il fante di fiori,

questa carta si presenta. Una volta comparsa, rientra per ricomparire una seconda volta. Poi, sotto forma di saluto, rientra ancora parecchie volte. Finalmente la si fa danzare a tempo coll'orchestra, e, per terminare, le si ordina di uscire bruscamente dal mazzo.

VIII.

La potenza della volontà.

Dopo che quattro carte furono scelte liberamente, riunite nel mazzo, e mescolate, prendere tutte le carte nella mano che si tiene innalzata, e far uscire successivamente dal mazzo le quattro carte colla potenza della volontà.

Questo giuoco, che si potrebbe chiamare il bacolo colla mano, ha sulla precedente esperienza il vantaggio di poter farsi col primo mazzo venuto, senza aver bisogno di preparazione nè di comparsa.

Come nel giuoco del bacolo, voi fate prendere quattro carte nel mazzo; ma questa volta, invece d'impiegare la carta forzata, lasciate scegliere liberamente.

Fate rimettere queste carte in mezzo al mazzo e fatele passare successivamente tutte al di sopra del mazzo.

Queste quattro carte essendo riunite, fate un falso misuglio per dar a credere che non sapete dove siano.

« Ora vi mostrerò, dite, signori, un singolare effetto che si può produrre sulle carte. »

Si prende il mazzo nella destra.

« Voi conoscete forse, o signori, continuate, certi effetti magnetici prodotti dalla potenza della volontà; eccone un esempio curiosissimo, basta formulare fermamente il pensiero che una carta esca dal mazzo perchè la si vegga comparir subito. »

Indirizzandovi alla persona la cui carta è la prima al di sopra :

« Volete, o signore, dite, aver la bontà di nominare la vostra carta ?

« Il re di cuori, si risponde — supponiamo.

« Tentiamo ! »

Si rappresenta qui un pochino la commedia ; si increspa il sopracciglio per simulare una profonda meditazione ; poi si pronunciano imperiosamente queste parole :

« Re di cuori, uscite ! »

Mercè la posizione della mano, l'indice ed il medio stanno dietro alle carte, ciò che non si distingue a qualche distanza ; e, se voi avete queste due dita un poco umide, potete spingere innanzi la carta che sembra uscir sola dal mazzo.

Quando questa carta è quasi uscita, la si prende colla sinistra per cavarla fuori interamente.

Si agisce parimenti per far uscire le altre carte ; ma, per togliere ogni idea che le carte si seguano al disopra del mazzo, si ha cura di fare ad ogni volta un falso misuglio.

Questo giuoco, se bene eseguito, è d'illusione completa. Non è possibile credere che le carte non escano dal mezzo del mazzo.

IX.

Le Carte magnetizzate.

Dopo aver fatto scegliere tre carte ed averle ben mescolate colle altre, deporre il mazzo in un bicchiere e fare che queste carte escano al comando, sotto gli occhi stessi degli spettatori.

Questo giuoco può essere classificato fra i più belli che si possano eseguire in una sala.

Per tutta preparazione, abbiate un capello di quaranta

centimetri circa di lunghezza, ad ogni estremità del quale sia attaccata una pallotolina di cera vergine. Una delle pallottoline si fissa sull'ultimo bottone superiore.

Abbiate inoltre sulla vostra tavola un vetro a piede in cristallo ed una piccola tavoletta in legno di sessanta centimetri di lunghezza su cinquanta di larghezza, e procedete come segue all'esecuzione del giuoco :

1.° Fate prendere liberamente tre carte a tre diverse persone.

2.° Fate rimettere queste carte in mezzo al mazzo, e fatele passare col taglio sul disopra, avendo cura di ricordarvi l'ordine in cui le carte furono collocate.

3.° Impiegate un falso miscuglio per far credere che le carte siano ben distribuite nel mazzo.

4.° Togliete le tre carte e rimettete a qualcuno il resto del mazzo, perchè sia ben mescolato.

5.° Riprendendo il mazzo, posatevi le tre carte al disopra, e, sotto pretesto d'andar a cercare il bicchiere che è sulla tavola, pregate un'altra persona di tenere il mazzo in mano.

6.° Andando a cercare il bicchiere staccate la pallottolina del bottone superiore, ed, arrivando presso la persona, le presentate il bicchiere colla mano sinistra e le dite di mettervi il mazzo.

« Perdono, signore, dite, ho dimenticato di darvi da esaminare questo bicchiere. »

7.° Ciò vi serve di pretesto per ritirare il mazzo dal bicchiere, e prendendolo dall'alto, incollate la pallottolina di cera sull'estremità della prima carta che dev'essere volta per di dietro e dal vostro lato.

8.° Mentre s'esamina il bicchiere, voltate il mazzo dall'alto al basso; dopo di che lo rimettete nel bicchiere colle figure rivolte verso il pubblico.

9.° La persona cui appartiene la prima carta, avendola nominata dietro vostra richiesta, voi alzate ed allontanate insensibilmente il bicchiere. Il capello, tirato da questo

movimento, sdrucchiola sull'orlo del bicchiere e sottrae la carta che sembra uscire dal mazzo.

Durante questo tempo, voi tenete la destra ad una certa distanza al disopra del mazzo, e fate sembante di magnetizzarla.

10.° La carta essendo abbastanza innalzata, perchè la si possa vedere, prendetela fra il pollice e l'indice come per mostrarla, ciò che vi serve di pretesto per istaccarne la pallottolina di cera; poi voi rimettete la carta alla persona perchè l'esamini.

11.° Togliete fuori il mazzo dal bicchiere e date questo da esaminare, perchè si possa accertarsi che non havvi dentro verun artificio facilitante l'uscita delle carte. Ciò vi dà occasione d'incollare la pallottolina sulla prima carta.

12.° Fate nominare questa carta, ed agendo come precedentemente, fatela uscire dal bicchiere.

13.° Operando per la terza carta come avete fatto per le altre due, la fate del pari comparire. Ma quando è uscita dal bicchiere, mostratela senza staccare la pallottolina di cera e mettete da parte il bicchiere.

14.° La carta è rimasta fissata al capello. Voi la rimettete in mezzo al mazzo, poi prendete la piccola assicella e vi deponete le carte.

« Vi ho mostrato, dite, un effetto di magnetismo attrattivo; impiegherò ora lo stesso agente per produrre un risultato diverso, cioè a dire che, imponendo la mia volontà alla carta del signore, la farò rimanere immobile, mentre che le altre carte s'allontaneranno. »

Si china allora la tavoletta e tutte le carte sdrucchiolano e cadono, eccetto quella fissata al capello.

Finalmente staccate la pallottolina dalla carta e lanciate questa verso il pubblico, perchè sia esaminata.

NOTA. Alla luce il capello è invisibile, anche da vicino.

X.

Le Metaffiorfosi.

Quattro carte essendo state scelte in un mazzo, fare che l'una di queste carte si metamorfosi successivamente in ognuna delle altre tre.

Questo giuoco non può essere presentato che in una numerosa assemblea, imperocchè è importante che le persone cui il prestidigitatore s'indirizza siano lontane l'una dall'altra, onde non possano comunicare fra loro.

È in ogni modo però un giuoco molto grazioso. Ecco il mezzo d'eseguirlo:

1.° Fate prendere liberamente una carta nel mazzo.

2.° Fatevi rimettere questa carta; scambiatela con un'altra per mezzo di quell'esercizio che si chiama *filare una carta*, e deponete questa nuova carta, colla figura al di sotto, sulla vostra tavola.

Per tutti sembra che voi abbiate semplicemente deposta sulla tavola la carta stata scelta.

3.° In conseguenza d'averla filata, la carta stata scelta, e che noi supporremo un fante di picche, trovandosi sul mazzo, fatela passare, mercè il taglio in mezzo del giuoco e *forzatela* alla seconda persona cui v'indirizzate.

4.° Prendete questo fante di picche dalle mani della persona, scambiatela con un'altra carta, *filando* di nuovo, e deponete questa sulla tavola a fianco all'altra.

5.° Agite, come è stato già detto, presso una terza persona per farle prendere il fante di picche, che vi fate parimenti rimettere per riporlo semplicemente a fianco delle due altre carte.

6.° Fate scegliere liberamente una carta ad una quarta persona, e, come foste sotto l'impero d'una distrazione, lasciatele la sua carta in mano.

7.° Prendete le tre carte che stanno sulla tavola, e disponendole a ventaglio, presentatele agli spettatori e dite:

« Ecco le carte che vennero scelte. »

Le tre persone ben veggono le loro carte, perchè esse cavarono tutte quante il fante di picche; ma ciascuna di esse crede che le due altre carte siano state cavate dalle due altre persone.

8.° Indirizzandovi alla quarta persona, le domanderete se essa pure vide la sua carta.

Essa vi risponde che non può vederla perchè l'ha conservata in mano.

« Perdono, signore, dite allora, è una dimenticanza: favorite allora rimettermi la vostra carta. »

9.° Mentre ciò dite, deponete le tre carte sul mazzo che tenete nella mano sinistra, avendo cura che il fante di picche sia al disopra ed un po' avanzato.

10.° Prendete la carta della quarta persona, che supporremo essere il dieci di cuori; lasciatela vedere al pubblico senza mettervi affettazione, e *filatela* contro il fante di picche, che tenete abbassato perchè non possa essere scorto.

11.° Ben fatto questo movimento, nessuno può aver dubbio sulla natura della carta che tenete in mano; per il che avvicinandovi alla prima persona: « Ecco, dite, senza mostrargliela, il dieci di cuori che il signore ha scelto. Troverete meraviglioso ch'io lo scambi contro la carta che avete preso? Per ciò non ho che a fare così. » (Si fa scricchiolare la carta e gliela si mostra).

12.° Ora, continuate, abbassando la carta e dirigendovi verso la seconda persona, con questo semplice movimento (si fa scricchiolare ancora la carta) non è più la vostra carta, è quella della signora (gli si mostra la carta).

13.° Agite come precedentemente colla terza persona per provarle che la carta dell'una ha preso il posto di quella dell'altra, il che non è difficile perchè è sempre il fante di picche quello che mostrate.

14.° Prima di arrivare allà quarta persona, *filate* il fante di picche contro il dieci di cuori, e mostrandolo agli spettatori, dite:

« Finalmente, e per terminare, non è più ora la carta della signora, imperocchè è ben quella del signore. »

Questo giuoco di carte, se ben eseguito, è, lo ripetiamo, uno dei più sorprendenti che si possano fare.

Per isviare gli spettatori dall'idea ch'essi abbiano cavato tre volte la stessa carta, si può eseguire l'esercizio seguente. In tale caso indirizzandovi al pubblico:

« Voi siete senza dubbio desiderosi, signori e signore, di sapere come queste carte furono così metamorfosate. Io tenterò di farvelo comprendere, operando questo tramutamento il più visibilmente possibile.

XI.

Trasmutazione magica.

Far cangiare visibilmente l'asso di picche in dama di cuori.

Prendete segretamente l'asso di picche e la dama di cuori; metteteli dosso a dosso e teneteli riuniti per gli orli fra il pollice e l'annulare.

La carta del davanti, che sola è visibile, non deve lasciare alcun sospetto d'una doppia carta.

L'indice ed il medio stanno dietro la carta, e l'uno di essi (l'indice) si avvicina al pollice in modo di potere, ad un dato momento, pizzicare l'orlo delle carte per farle voltare.

« Ecco, dite, mostrando la carta del davanti, l'asso di picche; ebbène, noi tenteremo di cangiarla, sotto ai vostri occhi, in un'altra carta.

« Proviamo! anzi tutto, qual'è la figura che potrebbe formare il contrasto più evidente coll'asso di picche? La dama di cuori, per esempio, soddisferà benissimo a questa condizione: sia!

« La dama di cuori è qui in questo pacchetto; io ve la farò uscire all'istante per sostituirla all' asso di picche, mentre questo ritornerà nel mazzo; per ciò io non ho che a fare così. »

Si fa, colla mano sinistra, col mazzo uno scriccholio di carte, mentre che, colla mano destra, si rivolgono vivamente le due carte perchè la dama di cuori prenda il posto dell' asso di picche e reciprocamente.

Questo rivolgimento è uno dei più semplici da eseguirsi.

Se, allorquando si tengono le due carte, l'indice le spinge leggermente sulla punta delle dita, in avanti ed un poco anche nella direzione del pollice, tosto che l'annulare le allenterà, saranno trascinate dall'indice e dal pollice e faranno voltafaccia.

Per evitare che gli orli delle carte, scostandosi, non scoprino l'artificio, si appoggiano le carte sul rovescio dell'abito.

Terminato questo passo, ecco come si si sbarazza dalla carta del disotto.

Si posano le due carte sul mazzo che si tiene nella mano sinistra. La carta del disotto trovandosi nello stesso senso delle altre carte, si congiunge, al resto del mazzo, la dama di cuori, che è la sola visibile, si riprende sola ed è rimessa agli spettatori per essere esaminata.

XII.

La Carta pensata.

Essendo stata pensata una carta da uno spettatore, fare in modo che una carta scelta nel mazzo da un'altra persona sia precisamente quella che sarà stata segretamente pensata.

I giuochi di pensieri preveduti od indovinati sono indubbiamente quelli che colpiscono di più nelle sedute di

prestidigitazione. Infatti, come spiegare, quando non se ne conosce l'artifizio, che si possa sapere ciò che vi piace ed anche ciò che vi piacerà di pensare?

Questo genere di giuochi è nondimeno infallibile; se ne giudicherà da quello che stiamo per spiegare.

1.° Avvicinatevi ad uno spettatore, e secondo i principi indicati anteriormente, fategli pensare forzatamente una carta, che supporremo sia la dama di picche.

2.° Presentate il mazzo ad un altro spettatore e fategli prendere forzatamente questa stessa carta (vedi retro). Una volta cavata la carta, pregate la persona di non guardarla, ma di tenersela per un istante in mano.

Indirizzandovi alla prima persona:

« Volete, signore, dite, aver la bontà di nominare la carta da voi pensata?

« La dama di picche.

» Avete ben liberamente pensato questa carta, n'è vero?

« Sì, signore.

« E voi, signore, dite all'altro spettatore, avete parimenti scelto in tutta libertà la carta che tenete segretamente in mano?

« Ne sono sicuro.

« Ebbene, signori, io vi renderò testimoni d'un fatto molto curioso che non saprei spiegare, ma che può essere senza dubbio attribuito ad una influenza magnetica. Perdonò, signore, qual'è la carta che diceste d'aver pensato?

« La dama di picche.

« In quanto a voi, signore, vi sarebbe possibile, del pari che a me, di nominare la carta che avete scelto, ma, capovolgendola, potremo conoscerla. Abbiate la bontà di mostrarmela.

« Voi vedete, o signori, che è proprio la stessa carta che il signore ha segretamente pensato.

Poichè appunto stiamo trattando ora d'indovinare il pensiero, ci porremo in grado, o lettore, senza fare un gran sforzo d'immaginazione, d'introdurre ciò che pensate in

questo momento ad una domanda che avete in tutta segretezza formulata nella vostra mente.

Ma, dite voi, se non si ha pensato la dama di picche, od anche se, avendola pensata, si ha nominato un'altra carta per mettere il prestidigitatore nell'imbarazzo; in questo caso il giuoco sarebbe mancato?

No, certamente, il giuoco non sarebbe mancato, ma solo terminerebbe in altro modo.

Ricordiamo che si è raccomandato alla persona che ha cavato una carta di non guardarla. Se si nomina la dama di picche, il giuoco ha luogo come ho detto.

Ma se si nomina qualunque altra carta, il fante di cuori, per esempio, si prende allora il mazzo fra le mani, ed indirizzandosi alla persona che ha pensato la carta:

« Mi preme, dite, o signore, di mostrarvi anzitutto che il fante di cuori non è più nel mazzo.

E spiegate le carte per mostrarle.

Ma quella dimostrazione non è, in realtà, che per vedere da voi stesso tutte le carte, e, mentre spogliate il mazzo prima di mostrarlo, cercate vivamente il fante di cuori; tosto che l'avete trovato, lo fate passare sotto il mazzo.

Fate poscia passare tutte le carte sotto gli occhi della persona, avendo cura di non lasciarle vedere il fante di cuori che è l'ultima carta del mazzo.

« Vedete, signore, dite, che la vostra carta non è nel mazzo... Dov'è? Eccola!

Prendete dalle mani della persona la carta da lei scelta, e, senza mostrarla, gliela portate per farla vedere. Ma, nel tragitto, dall'una all'altra persona, scambiate filando la dama di picche col fante di cuori, e presentando questa carta al vostro avversario, lo pregate di nominarla ad alta voce.

« Ecco signori, dite allora terminando, come un'influenza magnetica e simpatica ad un tempo abbia fatto che il signore abbia precisamente scelta, senza vederla, la carta che il signore aveva segretamente pensata.

XIII.

Pensiero preveduto.

Deporre la prima carta venuta sulla tavola ed annunziare che, qualunque sia la carta che uno spettatore voglia pensare, questa carta sarà affatto simile a quella che si è cavata dal mazzo.

1.° Indirizzatevi ad una persona lontana da voi e pregatela di pensare una carta.

2.° Dietro l'avviso che ricevete che una carta è pensata:

« Vi proverò ora, dite, che prevedi il vostro pensiero, mostrandovi la carta che si trova su questa tavola; ma, per evitare, o signore, che si supponga un accordo fra noi, vi pregherò di nominare anzitutto la carta da voi pensata.

« Il dieci di cuori, si risponde, supponiamo.

« Come controllo dell'esperimento, continuate, mostrerò a questi signori che il dieci di cuori non è nel mazzo.

3.° Dirigendosi verso l'assemblea e sfogliando le carte, si trova facilmente il dieci di cuori e lo si fa passare sotto al mazzo; poi si continua a spiegare le carte davanti agli assistenti, avendo cura di non mostrare l'ultima carta, che si tiene coperta con due o tre altre, come nel giuoco precedente.

4.° Ciò terminato, togliete dal mazzo il dieci di cuori e tenetelo colla figura volta verso l'interno della vostra mano.

5.° Posate questa carta su quella che raccogliete, facendole rotolare entrambe verso l'orlo della tavola, come per avere maggior facilità a rialzarle.

Le due carte così raccolte debbono trovarsi dosso a dosso.

6.º Mettete queste due carte nella mano sinistra, ugualiate gli orli, e, così disposte, riprendendole colla destra, mostrate il dieci di cuori, dicendo :

« Avete pensato, diceste, credo, il dieci di cuori; vedete dunque che non mi sono ingannato, perchè ecco il dieci di cuori che aveva posato sulla tavola.

7.º Durante quel tempo si prese il resto del mazzo nella sinistra, e quando si ha mostrato la carta pensata, si depongono le due carte sul mazzo, il che serve a sbarazzarsi dalla carta falsa che si congiunge alle altre.

XIV.

Fare che una carta segretamente pensata da una persona si trovi nel mazzo al numero che un altro spettatore avrà liberamente pensato. Piacevole scioglimento.

Ecco un giuoco che raccomandiamo come uno dei più sorprendenti che si possano fare :

1.º Come nell'esercizio precedente, fate pensare la dama di picche — supponiamo.

2.º Con un falso miscuglio, fate passare la dama di picche alla settima sul mazzo, e lasciate questo mazzo sulla tavola.

3.º Indirizzandovi poscia ad uno spettatore:

« Volete, o signore, dite, pensare un numero fra l'uno ed il dieci? »

Vi è quasi certezza che si sceglierà il sette; ciò almeno succede spessissimo. Ma nel caso in cui contro l'ordinario, questo numero non fosse pensato, il giuoco non sarebbe fallito per ciò, come lo spiegheremo subito; pel momento continuiamo il giuoco come se il numero sette fosse stato pensato.

Magia, Prestigio, ecc.

8

« Volete, o signora, dite, nominare la carta che avete pensato?

« La dama di picche.

« E voi signore, qual'è il numero che avete pensato?

« Il numero sette.

« Abbiate allora la gentilezza, o signore, di prendere da voi stesso il mazzo che sta sulla tavola e di assicurarvi che la carta pensata dalla signora si trova proprio nel numero che vi è venuto liberamente al pensiero. — Notate, o signori, ch'io non mi sono avvicinato alle carte. »

Questo giuoco, così riescito, provoca sempre giusti applausi.

Ammettiamo ora delle circostanze sfavorevoli alla riuscita di questo giuoco.

Supponiamo che sia stata pensata la dama di picche (vedremo in seguito il caso in cui non lo fosse stato); supponiamo dunque che questa carta sia stata pensata, ma che d'altra parte sia stato pensato uno dei numeri due, tre, quattro, cinque, sei, otto e nove. Io non metto nè *uno* nè *dieci*, perchè la domanda è concepita così: fra uno a dieci, ecc. e che se si scelse uno di questi numeri, voi fate notare l'esclusione dei due numeri pel senso stesso della vostra domanda.

Se si sceglie uno dei numeri due, tre, quattro, cinque, nulla è più facile che farvi trovare la dama di picche; solo invece di far contare le carte dallo spettatore, prendete il mazzo nella vostra mano sinistra e fate passare, per mezzo del taglio, al disotto del mazzo, due, tre, quattro o cinque carte; ciò che mette la carta pensata al numero che si sarà designato.

Se è il numero sei che si è pensato, un equivoco rende il giuoco così completo come se si fosse pensato il numero sette. Infatti, pregate lo spettatore di prendere il mazzo, di contare sei carte sul mazzo e di vedere la carta che vien dopo.

Quanto al numero otto e nove, si conta da sè stessi le

carte, e quando si è giunti alla dama di picche, cioè alla settima carta, si fila una volta pel numero otto e due volte pel nove, cioè a dire che, invece di cavare dal mazzo la settima carta, si lascia questa e si prende la seguente.

Supponiamo ora, cosa più grave, che invece di pensare la dama di picche, si abbia pensato un'altra carta, il dieci di quadri, per esempio:

Appena che la carta è nominata, fate nominare il numero, e com'è detto di sopra, contate le carte come se il dieci di quadri si trovasse pel settimo; ma, giunti alla dama di picche, la deponete sulla tavola senza mostrarla.

Come fu precedentemente dimostrato, fate passare il dieci di quadri sul mazzo, sempre mostrando agli spettatori che quella carta, non essendo nel mazzo, deve trovarsi sulla tavola.

Prendete la dama di picche colla destra e, presentandola alla persona, in modo che non vi sia che lei sola che la vedà:

« Ecco, dite, signora, la carta da voi pensata; vedete che l'esperimento riesci perfettamente. »

Ritornate tosto alla vostra tavola, e, nel tragitto, scambiate, filando la dama di picche col dieci di quadri che deponete sulla tavola.

La persona cui vi siete indirizzato non manca di dirvi che invece del dieci di quadri le avete mostrato la dama di picche.

« Credo, signora, dite allora, che debb' esservi un errore, o forse un'illusione d'ottica, che vi fece scambiare una carta per l'altra, imperocchè sono sicuro di avervi mostrato il dieci di quadri »

La signora insiste sull'esattezza del suo reclamo.

Durante questa discussione, togliete la dama di picche, che, dopo che avete *filato* è rimasta al di sopra del mazzo, e mettendola in tasca, sotto pretesto di cercarvi qualche cosa, ve la lasciate.

« Dio buono, signora, dite, se insisto tanto sul vostro errore, si è perchè da esso dipende la riescita del mio mio giuoco. Del resto giudicherete da voi stessa essere impossibile che abbiate potuto vedere la dama di picche perocchè, sapendo che questa figura è di cattivo augurio, per la riescita d'un giuoco, io me l'era messa in tasca prima della seduta, ed in prova eccola! (La si cava di tasca e si mostra). Ciò che può ancor meglio provare la mia sincerità, si è che la carta ch'io vi ho mostrata è là ancora sulla tavola; si può rialzarla; io non voglio avvicinarnele.

« Volete, o signore, aver la bontà di capovolgere da voi stesso quella carta? »

XV.

Giuoco dei quattro assi.

Far viaggiare i quattro assi in diversi luoghi del mazzo, trasformandoli in altre carte e moltiplicarli all'infinito.

Il giuoco dei quattro assi è bellissimo. Eccolo.

Il prestidigitatore prega uno spettatore di recarsi presso di lui, e, dopo avergli presentato un mazzo di carte, lo prega di cavarne i quattro assi.

Prendendo allora il resto del mazzo, lo apre come un libro e vi fa dal detto signore deporre i quattro assi.

Mette tosto il mignolo fra quelle quattro carte e le fa saltare mercè il taglio due al disopra del mazzo due al disotto. Così disposto il mazzo, lo pone sulla tavola.

« Ora signore, dice, senza ch'io tocchi menomamente le carte, i quattro assi che avete messi in mezzo al mazzo verranno a collocarsi nei diversi luoghi che indicherete.

« Volete, per esempio, che si trovino tutti al disopra od al disotto; preferite vederli tre al disopra ed uno al disotto, oppure tre al disotto ed uno al disopra, od anche finalmente due al disopra e due al disotto? »

Siccome queste indicazioni di posti sono fatti con grande volubilità e che è difficile ricordarsene, si è quasi sempre colpiti dall'indicazione delle ultime disposizioni. È dunque ben raro che non vi si fermi.

« Due al disopra e due al disotto, risponde il signore.

« Prendeteli voi stesso, s'aggiunge allora, senza avvicinarsi al mazzo. »

Ma se si chiede un'altra disposizione, si prende in mano il mazzo e si dice:

« Li avete uditi passare? No? Ebbene, vi mostrerò che siete stato nondimeno perfettamente obbedito. »

Si fanno allora passare, col taglio, gli assi nelle disposizioni indicate.

« Ora, o signore, si continua, prendendo i quattro assi e fingendo di cangiarli in modo maldestro con altre carte, depongo questi quattro assi sulla tavola; vogliate mettermi sopra la mano e badate bene di non lasciarli sfuggire. Siete ben sicuro di tenere i quattro assi? »

Lo spettatore, che prende il falso movimento per uno scambio reale, testimonia dei dubbi.

« Come! non ne siete sicuro? Pure... essi stan ben li sotto la vostra mano. Vedo che non avete confidenza in me, e forse potreste avere ragione, imperocchè certamente le carte cangeranno sotto la vostra mano, e ciò, ve l'affermo, senza che possiate dubitarne.

Sempre parlando in tal modo, s'insinua il mignolo sotto la prima carta del mazzo, e quando, dopo aver rimessi i quattro assi al disopra, si riprendono di nuovo, si toglie con essi la carta che li segue.

Si tengono un momento in mano, avendo cura di non lasciar vedere che l'ultima di quelle cinque carte che non è un asso, si rimettono sul mazzo onde disfarsi della

quinta carta, e riprendendo finalmente i quattro assi soltanto, si depongono sulla tavola.

« Notate signori, si dice, che questa volta io non li scambio, e li depongo ben qui su questa tavola. »

Lo spettatore, che ha visto la carta di sotto, pensa, con qualche ragione, che gli assi sieno stati cangiati; tuttavia, quando gli si chiede se sia sicuro di averli, esita a rispondere, e spesso anche per gentilezza dice che crede di averli sotto la mano.

« Ah! benissimo, si dice allora, noi finiremo per intenderci; voi avete ora tanta confidenza in me che credo scommettereste con chicchessia che tenete gli assi sotto la mano.

« Oh! no davvero, soggiunge lo spettatore; lo scommetterei tanto meno, che sono quasi certo di non averli. »

Il prestigiatore mostra allora che si è ancora ingannato; scopre gli assi, e li capovolge poscia sulla tavola.

Toglie poscia cinque carte e rimette il resto del mazzo di fianco ai quattro assi.

Raccogliendo i quattro assi, vi depone sopra le cinque carte, uguaglia bene quel pacchetto, perchè non si possa giudicare dell'aumento, e lo rimette sul mazzo.

Quando chiede poscia dove si trovino gli assi, gli si risponde con sicurezza che sono sul mazzo.

Prendendo allora successivamente le quattro prime carte del mazzo, si depongono delicatamente sulla tavola e vi si fa porre al disopra la mano.

Si fa notare che la carta che segue non è un asso, e, spiegando il mazzo a ventaglio, si mostra che non ve ne ha più nel resto del mazzo. A quest'uopo non si svolgono le cinque o sei ultime carte del mazzo che si tengono in mazzetto perchè non si possano vedere.

Si prende la prima carta del mazzo:

« Ora, signori, si dice, a me i quattro assi! Non è nella mia mano che li farò venire, bensì su questa tavola; il che sarà più sorprendente. »

Sempre parlando e gesticolando, si lascia vedere a bella posta la carta che si tiene in mano e che non è un asso, poi la si fila abilmente con un asso.

« Depongo adunque questa prima carta qui; *una...* »

Si fa un falso miscuglio per aver occasione di far passare la carta indifferente dal disopra del mazzo nel mezzo: si depone poscia sulla tavola un secondo asso, *due*; poi un terzo, *tre*; ma, invece di prendere il quarto asso, si fila per avere la carta seguente, e mostrandola:

« Vedete, signori, che le carte che prendo nel mazzo non sono assi (si fila coll'ultimo asso); ma, scuotendole un po' così, diventano assi. »

Lo si mostra e si capovolgono poi le altre carte per far vedere i quattro assi riuniti.

Lo spettatore si guarda sotto alla mano, e vede che i quattro assi sono sostituiti da altre carte.

XVI.

La Carta nel portafogli.

Far prendere liberamente una carta in un mazzo da picchetto; far segnare questa carta con una matita, e riportarla nel mazzo; dare a mescolare le carte, e, durante questo tempo, cavarci un portafogli dalla tasca dell'abito, e mostrare che questa carta segnata si trova già racchiusa in una delle pieghe di quel portafogli.

Ecco un giuochetto il cui effetto è molto sorprendente e l'esecuzione facilissima:

1.° Fate cavare una carta da un mazzo.

2.° Presentate una matita, e pregate che si faccia segretamente su questa carta un segno che si possa riconoscere;

3.^o Fate riporre la carta in mezzo al mazzo; fatela passare per mezzo del taglio sul disopra; toglietela e presentate il mazzo perchè sia mescolato;

4.^o Mentre si mescola, portate la mano nella tasca di fianco del vostro abito, e, mettendo la carta presso il vostro portafogli, le uscite tutte e due, facendo in modo che la carta sia mascherata dal portafogli, la cui chiusura si trova dal vostro lato;

5.^o « Non datevi tanta pena, signore, per mescolare le carte, imperocchè la vostra non vi è già più. Dacchè la avete riposta nel mazzo s'è recata da sè stessa nel mio portafogli, ed eccone la prova. » Allora aprite il portafogli, e la chiusura del medesimo nello svilupparsi nasconde le vostre dita che sembrano tuffarsi nelle tasche per ritirare la carta, mentre la prendono semplicemente di fianco.

Questo giuoco produce una completa illusione; ma bisogna notare che, quando s'intende di farlo, bisogna aver cura di collocare il portafogli in modo che la chiusura sia rivolta all'indentro.

XVII.

Lo voglio!

Far cavare tre carte da tre diverse persone, farle rimettere nel mazzo, e fare che queste tre carte si trovino ai numeri che saranno stati designati.

Per fare questo giuoco, fa d'uopo d'un mazzo composto di tre diverse carte, cioè: dieci re di cuori; dieci fanti di picche, e dieci dieci di quadri.

Ogni prima di queste dieci carte è un poco più larga delle altre, affinchè si possano trovare facilmente le serie.

Poscia, per ingannare l'occhio, si pone al disopra ed al disotto del mazzo una carta qualunque, che supporremo essere l'otto di picche e l'asso di fiori.

1.° Avvicinatevi ad uno spettatore, e, aprendo il mazzo a ventaglio nella prima serie, fategli prendere un re di cuori.

2.° Fate parimenti, e collo stesso processo, cavare una carta dalla seconda e dalla terza serie.

3.° Quando queste tre carte sono cavate, fatele rimettere rispettivamente nella loro serie.

4.° Fate un falso miscuglio che lasci le carte in perfetto ordine.

5.° Prendendo allora la prima carta, che è un otto di picche: « Prendete, signore, dite, farò uscire le carte dal mazzo e le collocherò pian piano su questa tavola. Voi sarete libero di fermarmi quando vorrete, dicendo: *Lo voglio!* e la carta che io avrò in quel momento in mano, sarà positivamente la vostra. »

Vi siete un poco allontanato dalla tavola, in modo che il tragitto per portare la carta dalla mano sinistra sino al tappeto sia un po' lungo, e che si abbia il tempo di fermarvi. D'altronde, come già dicemmo, si procede molto adagio.

6.° Mentre fate questa spiegazione, avete l'otto di picche in mano, e tutti ponno vederlo. Ora la persona cui vi indirizzate, e che è quella che ha cavato il re, può cercare di mettervi nell'imbarazzo, dicendo: *Lo voglio!* alla prima carta, ch'egli sa essere l'otto di picche.

Ma nella previsione di questa piccola perfidia, voi avete filato questo otto, colla carta seguente, che è un re, e vi trovate in tal modo in grado di mantenere la promessa da voi fatta.

Tuttavia, per cavare tutto il vantaggio dalla vostra vittoria, dite: « Ah! signore, non sta bene fermarmi alla prima carta perchè voi l'avete or ora veduta e pensate di mettermi in imbarazzo; ebbene io farò in modo nondimeno

che questa carta, qualunque essa sia, si cangi colla carta che avete scelta; abbiate la bontà di nominarla.

« Il re di cuori. »

7.° Voi mostrate trionfalmente il re di cuori, e mettete in tal modo il pubblico da parte vostra.

Nel caso in cui si aspettassero alcune carte per fermarvi, il giuoco non è più difficile.

8.° La carta larga, che incomincia la serie dei fanti di picche, vi servirà a dividere il mazzo in quel luogo e far passare al disotto i re di cui non sapete più che farne; agirete con queste carte come pel re di cuori, trascurando di fare la finta della prima carta.

9.° Impiegate parimenti lo stesso processo per fornire il dieci di quadri al numero richiesto.

È importante però, lo ripetiamo, d'andar adagio nel trasporto delle carte dal mazzo alla tavola, per guadagnare tempo ed impedire in tal modo che non vi si facciano cavare più di dieci carte della stessa specie, ciò che vi porrebbe in imbarazzo.

XVIII.

Gli assi ed i re viaggiatori.

Quattro re, essendo stati messi sotto un cappello, farti uscire per ventrvi in mano, mentre che mandate al loro posto quattro assi che avete appena allora mostrati.

Per fare questo giuoco bisogna avere quattro carte preparate nel modo seguente:

Imprimete i quattro assi sul dosso delle carte di quattro re, di modo che non vi sia che rivolgerli per cambiarli.

Per la preparazione di questo giuoco si misero sul mazzo i quattro veri re, mentre che si disperdettero nel mazzo i quattro assi veri, ed i re sul dorso dei quali stanno gli assi.

Per l'esecuzione di questo giuoco:

1.° Rivolgete il mazzo colle figure in aria, e cercate anzi tutto i falsi re, indi i quattro assi veri, che deponete successivamente sulla tavola, colle figure in aria.

2.° Dividete il mazzo in due parti e fate saltare al disotto, col taglio, il mazzetto in cui stanno i re, ma avendo cura che questo mazzetto si rivolga, e che le carte si trovino figura contro figura.

Dopo questa manipolazione, i quattro veri re devono trovarsi pei primi sul mazzetto del disotto, che è rovesciato.

3.° Raccogliete sulla tavola i quattro veri assi e metteteli ostensibilmente gli uni presso gli altri sul mazzo.

4.° Così disposto il mazzo, deponetelo sulla tavola.

5.° Pregate qualcuno di confidarvi un cappello, deponetelo su una tavola od un tavolino ad un sol piede, allontanato dalla prima, e, prendendo i quattro re (carte doppie) che avete messo sulla tavola, dite:

« Io racchiuderò ora questi quattro re in questa nostra cittadella (si mettono le carte sotto il cappello, rivolgendole); ma mi affretto di dire che non terrò a lungo imprigionate le Loro Maestà, imperocchè in questo stesso momento io renderò loro la libertà. »

Mettendo i re sotto il cappello, le carte, come abbiain detto or ora, essendo state capovolte, debbono rappresentare degli assi.

6.° Prendete il mazzo fra le mani: « Ecco, dite mostrandoli, quattro assi che stanno su questo mazzo, mentre che i quattro re stanno nel cappello. Io vi farò una tramutazione abbastanza straordinaria; ma, per maggior difficoltà, mi allontanerò ancora dal cappello. »

Questo cangiamento di posto vi dà l'occasione di capo-

volgere il mazzo, di modo che i re che si trovavano al disotto vengano al posto degli assi, e reciprocamente.

« A me i re, dite; partite assi! »

Voi mostrate anzi tutto che i re sono arrivati sul mazzo; dopo di che vi dirigete verso il cappello, ma nel tragitto rivolgete ancora il mazzo che mettete sulla tavola e che deve essere così preparato pel colpo seguente. Poi levate il cappello e mostrate che i re sono partiti e che gli assi ne presero il posto.

7.º Ricoprite gli assi col cappello, e, come la prima volta, li rivolgete in modo che rappresentino dei re.

« I re, dite, furono sì prontamente liberati che non esiteranno ora a recarsi da sè stessi sotto il cappello e ad inviarmi al loro posto i quattro assi che vi ho mostrati or ora.

« Partite! » E allora mostrate che gli assi sono arrivati sul mazzo e che i re si sono recati sotto al cappello.

XIX.

Il giuoco Preteo.

Far cavare tre carte da tre persone, farle rimettere nel mazzo, e fare che il mazzo si cangi successivamente in trentadue carte della stessa natura di quelle che vi furono state cavate.

Questo giuoco è d'effetto scenico sorprendentissimo; la sua esecuzione esige un mazzo preparato come segue:

Abbiate trenta re di picche a due teste; fate con un temperino, da un angolo all'altro, un intaglio diagonale a metà dello spessore della carta, e sdoppiate, a partire da questo luogo, per togliere una delle due teste; poi incollate al posto una metà di dama di cuori, sdoppiata nello stesso modo.

Imprimete, inoltre, sul dosso di queste carte doppie, degli assi di quadri.

Queste carte potranno adunque rappresentare dei re di picche, delle dame di cuori, o degli assi di quadri, secondo che verranno mostrati dall'alto, dal basso o dal di dietro.

Abbiate questo mazzo preparato nella vostra taschina.

1.° Presentate a tre persone diverse un mazzo di carte ordinarie, e fate loro cavare forzatamente un re di picche, una dama di cuori ed un asso di quadri.

2.° Pregate un quarto spettatore di ben assicurarsi che non vi sia alcuna carta simile nel mazzo.

3.° Ciò vi dà occasione di prendere nella vostra taschina il mazzo preparato e di tenerlo all'impalmaggio.

4.° Quando vi si restituisce il mazzo, prendetelo colla sinistra, ponetevi sopra il mazzo preparato, ed allontanandovi, togliete per mezzo del taglio il mazzo di disotto e lo mettete nella taschina di sinistra.

5.° Pregate la persona che ha il re di picche di rimettervelo e le dite: State attento, signore, voi sarete ora testimone d'un fatto ben straordinario. Io metterò questa carta sotto il mazzo, e tosto tutte le carte diventeranno simili e saranno per conseguenza dei re di picche.

6.° Questa carta, nascondendo la carta doppia che segue, voi potete, spiegando il mazzo a ventaglio, mostrare tutti re di picche.

7.° Recandovi a cercare la dama di cuori, rivolgete il mazzo dall'alto al basso, e quando collocate questa carta sotto al mazzo al posto del re di picche e che spiegate a ventaglio, mostrate tutte dame di cuori, tutte le figure di re essendo nascoste dal basso della dama di cuori.

8.° Finalmente, andando a prendere l'asso di quadri, rivolgete il mazzo, e dopo aver messa questa carta colle altre ed averle disposte a ventaglio, mostrate tutti assi di quadro.

9.° Sempre chiacchierando sul meraviglioso di simil giuoco, prendete nella taschina di sinistra il mazzo di

carte che vi avete messo e lo cangiate contro le carte preparate. Potete dunque dare a visitare il mazzo una seconda volta.

NOTA. Tutti questi giuochi di carte richieggono — come s'è visto — una gran destrezza nelle mani. Ma, a completare il più possibilmente la nostra materia, noi ne abbiamo aggiunto in fondo a questo volume degli altri, che si basano specialmente su combinazioni numeriche, e che tutti potranno facilmente eseguire.

GIUOCHI

PE' QUALI È NECESSARIA L'ASSISTENZA D'UNA TAVOLA

I giuochi che noi ora descriveremo necessitano l'intervento d'una tavola; noi ne approfitteremo anzitutto per descrivere quest'ultima.

Una tavola da giocoliere dev'essere fornita della sua servente e della sua cassetina.

La servente è una tavoletta su cui depongonsi degli oggetti che si debbono far comparire. La cassetina è una piccola scatola costrutta unicamente in istoffa guernita di ovatta e trapunta, per darle una tal quale consistenza; essa serve a ricevere senza rumore gli oggetti che vi si gettano rapidamente, per farli sparire agli occhi degli spettatori. Questa cassetina non essendo attaccata alla servente può sprofondarsi nell'interno della tavola quando non è più necessaria.

I differenti processi di prestidigitazione che seguono, non possono essere, strettamente parlando, considerati come giuochi; sono principî e modi di fare per l'esecuzione dei prestigî introdotti nelle sperienze che seguiranno.

PRIMO PROCESSO. *Sparizione raccogliendo.* Ponete, supponiamo, un arancio sull'orlo della vostra tavola quasi al disopra della cassetina. Nella vostra chiaccherata, quando dite: Prendo quest'arancio, lo circondate colle due mani come per afferrarlo; ma, prima di stringerlo, spingete leggermente l'arancio con quelle delle dita della mano che trovansi nascoste dall'altra mano, e fingete di togliere il frutto mentre ch'esso cade nella cassetina.

Si osservi però che in quest'azione bisogna che si muovino i soli diti nascosti, senza imprimere verun movimento alla mano.

SECONDO PROCESSO. *Sparizione gettando in aria.* Gettate, supponiamo, una palla un po' in aria come per mostrarla agli spettatori e la ricevete nella mano. Questa mano s'abbassa sotto l'azione del peso che riceve; abbassandosi, abbandona destramente la palla nella cassetina, e voi riunite tosto le mani come per rattenervi la palla.

S'osservi però che, allorquando si lascia cadere la palla, bisogna evitare ogni movimento all'infuori di quelli necessitati dall'azione che si simula, cioè a dire dalla finta del ricevimento della palla nelle mani.

TERZO PROCESSO. *Sparizione slanciando.* Tenendo, supponiamo, un uovo nella mano destra ed un limone nella sinistra, annunciate che state per far passare l'uovo nel limone. Ciò dicendo, avvicinate i due oggetti l'uno all'altro per indicare ciò che state per fare. Allontanate poscia vivamente l'uovo dal limone, e siccome in questo movimento passate al disopra della cassetina, lo lasciate cadere; il che non v'impedisce di continuare ad allontanare la vostra mano e di lanciare verso il limone il di lei contenuto fittizio.

Bisogna però osservare che le uova di cui si servono i prestidigitatori, sono, a scanso d'ogni pericolo, vuoti.

QUARTO PROCESSO. *Sparizione voltandosi.* Questo processo era impiegato da Bosco per far scomparire tre grosse moscate; egli le teneva sulla punta delle dita della mano

destra; fingeva di rotolarle sulla tavola descrivendo dei circoli, s'avvicinava insensibilmente all'orlo della tavola, le lasciava cadere nella cassetтина, e continuava ancora un giuoco o due, come se avesse ancora tenute le moscate. Poi finalmente apriva la mano per mostrare ch'esse collo strofinamento s'erano dileguate.

Alla distanza in cui si trovano gli spettatori, non è loro possibile giudicare se la mano del prestidigitatore esca disotto alla tavola.

QUINTO PROCESSO. *Sostituzione d'un oggetto ad un altro, coll'ajuto del secondo processo.* Supponiamo che si voglia sostituire una piccola palla ad una grossa, od anche un piccolo arancio ad uno più grosso:

Prendete l'arancio sulla punta delle dita della mano destra per mostrarlo agli spettatori; durante questo tempo, abbassate la mano sinistra per prendere segretamente il piccolo arancio sulla servente. Poscia, come venne indicato più in alto, quando dopo aver gettato l'arancio per aria ed averlo lasciato cadere nella cassetтина, avvicinate le mani, il piccolo arancio vi si trova rinchiuso al posto dell'altro.

SESTO PROCESSO. *Sparizione d'un mazzo di carte.*

1.° Collocate il mazzo alla vostra destra e presso all'angolo del davanti della tavola. Spiegate lo in circolo com'è detto retro, dirigendolo verso l'orlo della tavola, presso la cassetтина.

2.° Così spiegate le carte, mettete le dita della mano destra sulle carte più lontane da voi, e rialzatele tutte vivamente, seguendo il circolo tracciato dal mazzo, com'è spiegato più in alto.

3.° Quando tutte le carte sono così raccolte, la mano che le ritiene, trovandosi al disopra della cassetтина, è ad essa vicinissima, ve le lascia cadere; dopo di che si finge di slanciarle in aria o verso un luogo determinato.

Questo esercizio si fa con tale sveltezza che è impossibile di non riceverne una completa illusione.

Magia, Prestigio, ecc.

SETTIMO PROCESSO. *Scambio d'un mazzo di carte in un uccello.* Avete sul lato sinistro della vostra servente una scatola oblunga in cui v'è un uccello, ricoperto d'un foglio di carta sottile che lo ritiene.

Si stende, come precedentemente, il mazzo sulla tavola, e, mentre si mettono le dita sotto le prime carte per raccoglierle, si rompe colla sinistra la carta della scatola, si prende l'uccello, e, nell'istante in cui dopo aver raccolto il mazzo lo si lascia cadere nella cassetтина, si levano vivamente in aria le due mani riunite, e si slancia l'uccello verso gli spettatori che s'aspettano di ricevere il mazzo di carte.

Questa sostituzione è di bellissimo effetto.

OTTAVO PROCESSO. *Introduzione d'una grossa palla in un cappello.* Le palle che s'impiegano per questo giuoco sono di legno duro annerito; hanno circa da quattordici a quindici centimetri di diametro e sono forate da un buco che visa al centro ed è destinato all'introduzione del medio della mano destra.

Questa palla è nascosta dietro la tavola sul lato destro della servente; il suo foro è diretto un poco in aria in modo che la mano non debba abbassarsi per afferrarla a questo posto.

Modo d'operare l'introduzione della palla nel cappello:

1.° Tenete il cappello colla destra con solo quattro dita, il medio rimanendo libero pel bisogno del giuoco.

2.° Si va dietro alla propria tavola, e sempre chiaccherando e gesticolando anche colla mano che tiene il cappello, si fa in modo che questo sia rovesciato ed un poco al disopra della palla.

3.° In questa situazione, si avanza il braccio sinistro per prendere, sotto un pretesto qualsiasi, un oggetto che sta sul davanti della tavola. In conseguenza di quel movimento il corpo s'avanza un po', la mano destra s'abbassa leggermente all'altezza della tavola, ed allora il medio entra nella palla, la toglie e l'introduce destramente nel cappello.

Questo esercizio non deve durare più d'un secondo.

Il pubblico, non sospettando di nulla, ha portato i suoi occhi sull'oggetto che avete preso sulla tavola e non sul cappello.

Una volta introdotta la palla, la si sostiene col medio e si continua a gesticolare col cappello avendo cura di tenerlo rovesciato.

S'osservi che allorquando, preparando la propria seduta, si pone la palla sulla servente, bisogna prendere un cappello in mano e provare il luogo dove deve trovarsi il buco, perchè sia alla portata del medio. Bisogna del resto esercitarsi a fare questo giuoco prima di presentarlo al pubblico, perch'esso non soffra mediocrità. Bisogna ben penetrarsi di questo principio che la palla dev'essere in certo modo sottratta al volo e senza tempo di fermata.

Spesso s'introduce nel cappello una seconda palla dopo che la prima ne è uscita; questa seconda palla si colloca sul lato sinistro della servente, e si toglie nelle stesse condizioni di quelle che abbiamo or ora indicate.

Le Palle di cristallo.

Far sparire delle palle di cristallo, tagliarle colla mano, colorarle e farle entrare le une nelle altre.

Gli accessori per fare questo giuoco sono:

- 1.° Una bacchetta preparata come sarà detto sotto.
- 2.° Tre palle di cristallo bianco di quattro centimetri di diametro.
- 3.° Due palle di cristallo rosso della stessa grossezza delle prime.
- 4.° Due piccole palle di cristallo bianco di due centimetri e mezzo di diametro.
- 5.° Una bottiglia o caraffa di cristallo bianco nel cui

fondo è riservato uno spazio che può contenere una palla di cristallo.

PREPARAZIONE DEL GIUOCO :

1.° Si mette del vino rosso sino a metà nella bottiglia e s'introduce sotto al fondo una palla di cristallo.

Questa bottiglia, così disposta, è collocata sull'orlo della tavola, perchè possa venir presa facilmente.

2.° Si colloca nella taschina di destra una palla di cristallo bianco.

3.° Si collocano nella taschina di sinistra una seconda palla di cristallo bianco ed un'altra più piccola.

4.° Si colloca nella manica sinistra la bacchetta che si pone fra l'articolazione dell'avambraccio ed il cavo della mano, che si tiene chiusa per metà e volta all'indietro. Questa bacchetta ha una disposizione che giova descrivere: ad una delle sue estremità avvi una piccolissima fibbia metallica cui s'attacca un filo di cotone nero; l'altro capo del filo, che è della lunghezza della bacchetta, è attaccato nella manica dell'abito, di modo che, quando la bacchetta ne uscirà, il filo, tendendosi, la riterrà in una disposizione tale che la mano possa afferrarne l'estremità.

I. *Apparizione della bacchetta.* Entrando in scena si posa davanti a sè un piccolo tavolino ad un sol piede e presso agli spettatori, poi si sembra cercare guardando da tutte le parti: « M'accorgo, dite, che dimenticai la mia bacchetta, e voi sapete, o signori, che senza di essa non posso far nulla. Non mi conviene d'andarla a cercare; essa verrà al mio comando: è molto più semplice. Voi la vedrete venire da questa parte (si stende il braccio destro verso la destra), o da qui (si stende allora la mano sinistra in cima alla quale si trova la bacchetta); guardate; eccola arrivata.

SPIEGAZIONE :

Quando si porta il braccio verso la destra, si è nell'intenzione di far portare gli occhi da questo lato, e si è,

stendendo il braccio destro dal lato opposto e dicendo: « O da qui », che si fa uscire la bacchetta e che la si prende in mano. Quando gli sguardi si portano da questo lato, il giuoco è fatto.

Una volta arrivata la bacchetta, si rompe il filo.

II. *Far comparire una palla di cristallo.* « Voi conoscete, o signori, il potere di questa bacchetta magica. Basta ch'io ne batta un piccolo colpo in qualche luogo per farne uscire un oggetto; ma, per ciò fare, bisogna che l'oggetto sia nominato mentalmente, mentre si dà il colpo. Ecco, per esempio, tentiamo di farle produrre, non qui (si batte colla bacchetta sul candelabro), ma bensì là (si batte sulla propria mano) una palla di cristallo!... Eccola!... Nulla di più facile.... (si vede comparire sulla mano una palla di cristallo).

SPIEGAZIONE:

Il colpo di bacchetta che si dà sul candelabro ha per iscopo di far portare gli occhi del pubblico in quel luogo. Durante questo frattempo, mentre il corpo si penzola innanzi per battere, la mano destra si trova a portata della taschina destra, e comprimendovi un po' al disopra, essa ne fa uscire una palla che si fa tosto comparire, innalzando la mano incontro alla bacchetta.

Perchè quest'apparizione sia più misteriosa, ecco come dev'essere eseguita. Nel tragitto che fa il braccio per innalzarsi, la palla, che è nascosta nella mano, deve, tanto con questo movimento che con una pressione che si esercita colle dita, comparire sulla mano come un uovo deposto da una gallina e sostenuta, al disopra della mano, serrata a pugno, fra l'indice ed il medio.

III. *Dividere una palla di cristallo in due parti.* Mostrate la palla colla mano destra:

« Questa palla, dite, è pesantissima e durissima; ma, per quanto sia dura, spero bene di poterla dividere in

due parti. » La si fa saltare due o tre volte in aria e la si riprende in mano. Poi là si mette sulla punta delle dita della mano sinistra, si finge di tagliarla colla destra in un piano verticale, e subito mostransi due palle nel cavo della mano.

Si finge allora d'arrotondare quelle parti tagliate, rotolandole nelle mani.

SPIEGAZIONE :

Quando si fa saltare la palla in aria, è ancora per attrarre gli sguardi da questo lato. Infatti è impossibile che gli occhi non seguano la palla nella sua ascensione. In questo frattempo, la mano sinistra prende la seconda palla nella taschina e la tiene nascosta nell'interno della mano, la cui semi-chiusura si trova motivata quando si mette l'altra palla in cima alle dita di questa stessa mano. Quando poscia si finge di tagliare la palla visibile colla mano destra, si apre la mano sinistra e le due palle compajono come se uscissero l'una dall'altra.

IV. *Far uscire una piccola palla da una grossa.*
« Se ho ben tagliate le palle per metà, queste due palle debbono essere della stessa grossezza.... Vediamo! » Si paragonano l'una all'altra, poi si depongono sul candelabro per meglio giudicarle, incominciando da quella che si trova nella mano sinistra. Mentre che la mano destra depone una palla a sua volta la mano sinistra, che è libera e che si trova mercè l'inclinazione del corpo alla portata della taschina, preme su questa, alzandosi un po' in aria e la piccola palla viene nella mano dove la si tiene nascosta.

« Credo, dite, mostrando una delle due palle della destra, credo che questa sia più grossa dell'altra (non è così); che ne dite, signori? (Il pubblico non potrebbe giudicare a distanza); se essa è più grossa, si è che io non avrò ben diviso. Ciò non m'imbarazza ed io riparerò a

questo lieve difetto, togliendo un po' di cristallo a quella delle due che ne ha di più.

Si mette la palla di cristallo sulla punta delle dita della mano sinistra, nella quale, come si sa, avvi una piccola palla; e, fingendo come precedentemente di tagliare un po' della palla, si apre la mano sinistra e si fa comparire la piccola palla come se uscisse dall'altra.

V. Far entrare una piccola palla in una grossa.

In seguito all'esercizio precedente, si sono rimesse le due palle sul tavolino, onde giudicare se siano ora di pari grossezza. Si fa mostra di paragonarle con attenzione. « Se non m'inganno, dite, credo che sia ancora questa la palla più grossa. Probabilmente non vi avrò tolto cristallo bastante. Se è così, invece di diminuire ancora la più grossa di queste palle, aumenterò la più piccola con questo pezzettino. » Si prende sulla punta delle dita della mano sinistra la palla che si disse essere la più piccola, poi, tenendo la piccola palla colla mano destra, si finge di battere con essa alcuni colpi sulla palla per farvela entrare; ma, a capo di due o tre colpi, si lascia destramente cadere la piccola palla dietro la grossa nel cavo della mano sinistra, il che la fa sparire.

Si rimette la palla allato all'altra sul tavolino, il che dà il pretesto di sbarazzarsi della piccola palla, mettendola nella taschina. « Ecco ora, o signori, le palle perfettamente simili. Fu cosa facilissima. »

VI. Far rientrare una delle palle di cristallo nell'altra. « Mi premeva di rendere queste due palle esattamente simili in grossezza perchè mi fosse più comodo farle rientrare l'una nell'altra; imperocchè, lo comprenderete, o signori, se esse non fossero della medesima grossezza, una volta riunite, la più grossa sorpasserebbe l'altra e s'arrischierebbe d'avere una palla che non fosse rotonda. Noi nulla abbiamo a temere da questo lato. » Ciò dicendo si si è avvicinati alla tavola ov'è la cassetta. Si depongono le due palle su questa tavola. « Ve-

diamo, dite, riprendendone una in ogni mano, qual'è la palla che sceglieremo perchè essa riceva quell'altra? Ah! ciò poco importa! »

Ciò dicendo si innalza la mano sinistra all'altezza dell'occhio; si allontana vivamente l'altra in una direzione orizzontale, abbassandola un poco; poi la si avvicina per far entrare le palle l'una nell'altra. « Ecco rientrata; ora non mi resta a far altro che strofinare un poco per togliere le asperità. »

SPIEGAZIONE :

La mano destra, abbassandosi un poco, come abbiám detto, si è riavvicinata alla cassetina di modo che, nel momento in cui si va a riportare la palla per farla entrare nell'altra, la si lascia cadere destramente nella cassetina, e si continua a fare il simulacro di questa introduzione, come se si avesse conservata la palla.

Terminato questo *passo*, si depone la palla sulla tavola e si mostrano le mani senza affettazione.

VII. *Tingere una palla di cristallo in rosso.* « Io vi comunicherò ora, o signori, un processo estremamente curioso per la colorazione del cristallo; mi servirò di questa palla per eseguire questa sperienza.

« Il processo di cui vi parlo è uno dei più semplici; voi ne giudicherete. Per dare a quella palla un magnifico colore di rubino, basta, lo credereste? tuffarla un istante in un poco di vino; ben rimescolare ed il giuoco è fatto. Lo sperimenterò a voi dinanzi.

« Ecco una bottiglia che ci servirà per ciò; animo! Io la sturo.... Che ne farò del turacciolo? Ah! lo manderò a passeggiare finchè ne avrò bisogno poi. » (Lo si fa sparire nella cassetina).

Si prende la palla dalla mano destra e si sembra riflettere. « Ora che vi penso, ecco una difficoltà che sulle prime m'era sfuggita. Come farò a far entrare questa palla

nella bottiglia? Potrei, è vero, impiegare un mezzo semplicissimo, e sarebbe quello di rompere la bottiglia battendovi sopra. » Si batte un poco sulla bottiglia e questo rumore ha per iscopo di nascondere quello che fa la palla nel suo nascondiglio, quando si prende la bottiglia dalla mano sinistra e che si caccia sotto il mignolo per sostenere questa palla. Questo mignolo non si vede perchè si tiene la bottiglia un po' curvata verso gli spettatori.

« Questo sarebbe un processo sul genere di quelli dell'uovo di Colombo o del nodo gordiano d'Alessandro; questi uomini illustri, che rompevano o tagliavano in tal modo le difficoltà senza risolverle, non erano difficili in materia di prestidigitazione.

« Io ho un processo più ingegnoso e soprattutto più magico; ed è di far passare questa palla pel collo di questa bottiglia; eppure, ben lo vedete, relativamente a questo collo la palla è ben grossa. »

A quest'ultima parte della frase si ha messo la palla in equilibrio sull'orificio della bottiglia; ma, curvando un po' più quella bottiglia, si fa cadere la palla nella mano destra, la quale si trova in quel momento al disopra della cassetina; vi si fa cadere destramente la palla, ma si conserva la mano gonfia per far credere che la palla vi sia sempre.

« È una difficoltà, è vero, ma non è poi cosa impossibile.... Non ho che a premermi la palla in mano per ridurla. » Si si avvicina agli spettatori. « E quand'essa è sufficientemente piccola, la si fa passare così. » Si apre la mano per mostrare che è vuota, e durante questo frattempo, allentando un po' il mignolo, si dà un po' di libertà alla palla, che si fa rimuovere, agitando la bottiglia.

« L'udite, signori? Ciò vi prova che è realmente entrata. »

VIII. *Far uscire la palla dalla bottiglia.* « La palla è entrata; l'ho ben scossa nel liquido, ed ora deve averne

preso il colore. Ciò che avvi di curioso in questa sperienza si è che, grazie al liquido, la palla riprese la sua grossezza; io ve la mostrerò e, per farla uscire, impiegherò un processo d'estrazione mercè la compressione dell'aria.

« Batterò con una mano sull'orifizio di questa bottiglia; l'aria vi si comprimerà, e, per questo fatto, costringerà la palla ad uscire attraversando il fondo della bottiglia. Capite ciò che intendo dire, n'è vero, signori? Proviamo dunque! Uno.... due.... tre! »

Si batte ogni volta, colla mano, sull'apertura della bottiglia, ed alla terza volta, la mano, dopo aver battuto, discende vivamente sotto alla bottiglia per ricevervi la palla che il mignolo ha abbandonato. Sembra per tutti che questa palla sia uscita dalla bottiglia attraversandola dal fondo.

Questi *passi*, ben eseguiti, fanno bellissimo effetto e danno una buona opinione della destrezza dell'operatore.

Ecco ora come si può terminare questa sperienza in modo splendido.

Gioco delle Palle da cannone.

Far trovare una o due palle da cannone in un cappello prestato da uno spettatore.

Continuando l'esperienza precedente, voi dite: « Voi siete senza dubbio stupiti, o signori, che la palla di cristallo abbia potuto passare attraverso alla tazza per venirmi in mano? Ciò dipende che questa palla, dopo le manipolazioni che ha ricevute, possiede la proprietà di attraversare i corpi solidi.

Per farvi comprendere questa esperienza, la ricomincerò sotto un'altra forma. Volete, perciò, in grazia confidarmi un cappello? »

Quando il cappello vi fu rimesso, vi avvicinate alla

tavola, e guardandovi nella fodera, vi leggete il nome del fabbricante od, in mancanza, fate osservare allo spettatore che non v'è (fig. 12). Ciò che deve dare a pensare con ragione che il cappello è vuoto.

Passate poscia dietro la vostra tavola tenendovi nella destra il cappello rovesciato, e nel mentre prendete colla sinistra la pal-

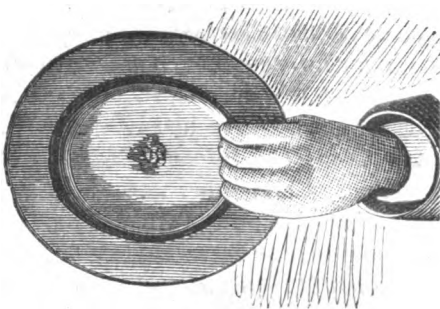


Fig. 12.

la di cristallo che avete lasciata precedentemente sulla tavola, mettete vivamente il medio della destra nel buco

della palla, e l'introducete nel cappello (fig. 13).

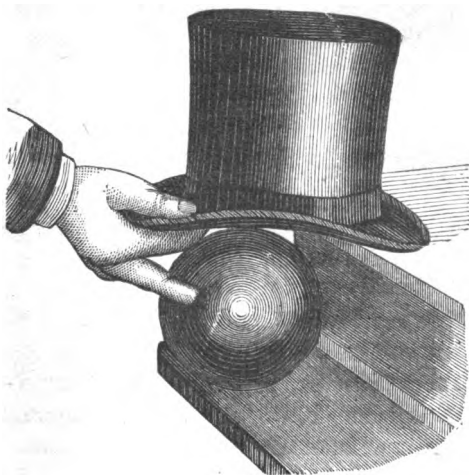


Fig. 13.

cappello 'cui non si può supporre alcuna preparazione; tenterò di farvi passare attraverso la palla di cristallo.

« Ma ora che ci penso, signore; ho dimenticato di farvi

Una volta introdotta la palla, e sempre conservandovi entro il medio per sostenerla ed impedire che non sformi il cappello, vi avvicinate agli spettatori colla palla di cristallo in una mano ed il cappello nell'altra.

« Ecco, dite, un

una domanda importante. Non avete lasciato nulla nel vostro cappello che possa nuocere al passaggio della palla?... no?... è meraviglioso! Se vi faccio questa domanda, signore, si è che lo trovo abbastanza pesante per un cappello vuoto, pesante al punto che ne ho stanco il braccio. »

Si si sbarazza della palla di cristallo che si mette sulla tavola.

« Animo adunque! » Si scuote il cappello, tenendolo rovesciato fra le due mani; ma l'una di esse ritiene un po' la palla perchè sembri uscire con difficoltà, e final-

mente, la si lascia cadere a terra (fig. 14).

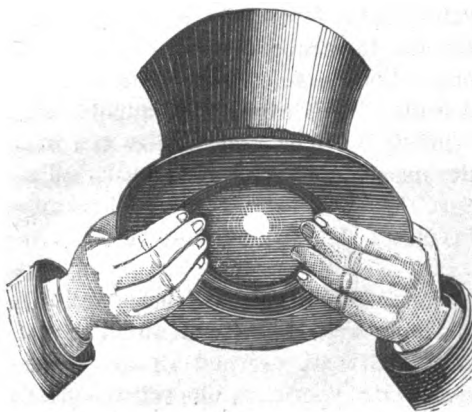


Fig. 14.

Durante l'esplosione di risa che provoca questa scenetta, voi sembrate meravigliato di quanto è accaduto, vi avvicinate alla vostra tavola, e, sempre chiaccherando, passate di dietro, tenendo il

cappello nelle condizioni necessarie per afferrare la seconda palla.

« Ciò che non capisco, signore, si è come abbiate potuto mettervi in testa un cappello in cui v'era una palla di simile ingente calibro. »

Nel frattempo prendete dalla mano sinistra la palla di cristallo che avete rimesso sulla vostra tavola ad un luogo conveniente poichè, dirigendovi su di essa, il cappello si trovi al disopra della palla di sinistra. Allora, coll'ajuto del medio, togliete prontamente questa seconda palla, come avete già fatto per la prima.

« Ma ora che siamo sicuri che non avvi più nulla nel cappello, possiamo tentare la nostra sperienza con certezza di riescita. »

Si si avvicina una seconda volta agli spettatori.

« Vediamo! » Si finge di battere una volta colla palla di cristallo, dicendo: *Uno....* « Oh! è singolare come questo cappello mi sembri ancor più pesante. » Lo si soppesa e si finge di sentirsi sotto a quel pondo mancare il braccio. « Ma.... vediamo dunque ancora! » Si rivolge il cappello, e, come precedentemente, se ne fa uscire con qualche stento una seconda palla. « Affè mia! Non ci comprendo più nulla. Veggo decisamente, signore, che bisogna che rinunci al vostro cappello, imperocchè in breve non avrei più posto bastante per collocare sulla mia scena tutte le palle che potrebbero uscirne. » Si rimette il cappello allo spettatore che lo ha prestato, dicendogli: « Non vi restituisco le vostre palle da cannone che potrebbero incomodarvi; ve le rimetterò dopo la seduta. Eccole del resto. » Si mostrano sulla tavoletta del fondo, dove il compare le ha deposte.

Questo giuoco potrebbe ben terminarsi così; ma, ad aumentarne l'effetto, si può farlo seguire dal susseguente, in cui si ponno eseguire diversi esercizi di destrezza. Descriveremo anche quest'altra sperienza che intitoleremo:

La Scatola dalla palla.

La scatola dalla palla si compone di due calotte emisferiche di legno, che possano contenere una palla della grossezza di quelle che sono uscite dal cappello. Questa scatola è montata su un piede di bronzo.

La palla che entra nella scatola è cava; è parimenti formata da due gusci sottili che, una volta riuniti da una cerniera, non fanno più che un corpo ed hanno l'apparenza d'una palla opaca.

Se si pone questa falsa palla nella scatola e la si chiude, un piccolo stelo di ferro posto nell'interno della calotta s'impègna in un buco praticato nelle parti inferiore e superiore della palla, di tal modo che, allorquando si apre la scatola, i gusci della palla si separano e rimangono aderenti alla calotta della scatola per non formar più che un corpo con essa. La palla sembra allora essersi dileguata.

Come preparazione a questo giuoco, si mette anticipatamente nella palla cava un fazzoletto di seta, un mazzo di carte ed una palla di cristallo rosso; poi la si chiude.

Per comprendere ciò che sta per seguire, è bene di dire, che quando il vostro ajutante (o servo) raccolse la prima palla, la portò sulla tavoletta del fondo della scena, e che là, mascherando egli stesso quell'oggetto, l'ha scambiato colla palla cava preparata come s'è detto.

Supponiamo ora di continuare il giuoco precedente.

Voi dite:

« Poichè non ho potuto pervenire a far passare questa palla attraverso un cappello, tenterò l'esperienza in altro modo, e la accompagnerò con parecchi prestigi.

« Portatemi, dite all'ajutante, una delle palle che sono or ora uscite dal cappello. » Vi si porta la palla cava, che dev'essere presa per la vera palla. « Datemi ora una scatola che la possa contenere. » Vi si rimette la scatola dalla palla. « Benissimo. È come fatta appositamente. » Si copre col coperchio.

« Ecco la palla perfettamente rinchiusa; ebbene, signori, tenterò di farla uscire da quella scatola senza che possiate vederlo. E per ciò farò passare attraverso la scatola una certa quantità d'oggetti i quali premeranno la palla in tal modo ch'essa sarà ben costretta di partire. Essa sarà allora sostituita dagli oggetti ch'io sto per mandarvi entro.

« Prendo il primo oggetto venuto: questo mazzo di carte, per esempio: lo spiego su questa tavola per mo-

strarvi che contiene almeno trentadue carte; lo rialzo così e lo slancio nella scatola. »

Si segna per questo passo il principio indicato ai principî generali.

« Questo fazzoletto di seta che trovo qui deve passare egli pure. » Lo si avvolge vivamente su sè stesso e se ne fa una palla, il cui ultimo capo è sprofondato nelle pieghe. Così disposto lo si fa saltare per aria e lo si lascia cadere nella cassetina, com'è spiegato ai principî generali; ma si finge di lanciarlo nella scatola, dicendo: Passa!

« Questa palla di cristallo passerà finalmente come gli altri oggetti; ma, per questo passaggio andrò più adagio affinchè possiate vederlo meglio. » Si prende la palla di cristallo nella mano sinistra, come è detto all'articolo del tornichetto; si finge di prenderla nella mano destra e la si lascia cadere nella sinistra.

La mano destra, col suo contenuto fittizio, s'innalza come per slanciarlo, mentre che la mano sinistra, abbassandosi un poco, si trova a portata di lasciar cadere la palla nella cassetina e, nel momento in cui, facendo il gesto di slanciarla, si dice: Passa! si aprono le due mani che si mostrano vuote. « Se la nostra sperienza — continuate — riesci, i tre oggetti da me ora slanciati nella scatola debbono averne scacciata la palla che dev'essersi evaporata. Vediamo! » si apre la scatola; la palla non v'è più; si trova al suo posto il fazzoletto di seta spiegato, le carte e la palla di cristallo.

Questa serie di giuochi di destrezza, terminata da questa disparizione d'una palla, sono d'effetto sicuro.

GIUOCO DEI BUSSOLOTTI.

Il giuoco dei bussolotti, quantunque il più antico dei giuochi di prestigio, è ancora uno dei più interessanti per l'impreveduto e la semplicità che presenta.

Parecchi de' migliori prestidigitatori eccellettero in questo esercizio. I più abili di cui si abbia memoria sono Conus e Bosco.

Questi due artisti, trascurando l'antico metodo, impiegavano, per la sparizione delle moscate, dei processi che loro erano proprî e coll'ajuto dei quali confondevano anche la perspicacia dei loro confratelli.

I loro mezzi d'esecuzione formano, coll'antico metodo, tre processi distinti che noi qui esporremo.

STRUMENTI ED ACCESSORI NECESSARJ

PER L'ESECUZIONE DEL GIUOCO DEI BUSSOLOTTI.

METODO ANTICO.

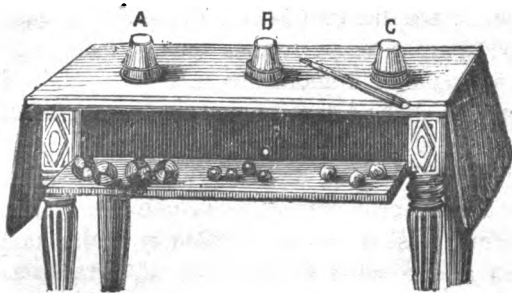


Fig. 15.

Il giuoco dei bussolotti non esige che strumenti della maggior semplicità, che sono:

1.^o Tre bussoli.

2.^o Una bacchetta, detta

Bastone di Giacobbe.

3.^o Sei moscate (pallottole di sughero).

4.^o Sei palle.

5.^o Una cassetina od una tavoletta posta dietro una tavola.

I bussoli sono fatti di latta; essi hanno la forma d'un cono troncato con doppio orlo verso il basso; il disopra è concavo onde poter contenere almeno tre moscate.

Il *Bastone di Giacobbe* è un piccolo bastone d'ebano di quaranta centimetri circa di lunghezza e guarnito d'avorio alle estremità. Questa bacchetta ha per funzioni: 1.° di simulare un potere cabalistico; 2.° di facilitare la scomparsa delle moscate, motivando la chiusura della mano che se ne impadronisce; 3.° di dare del contegno.

Le moscate sono pallottole di sughero, che si sono annerite bruciandole un poco alla fiamma d'una candela; queste pallottole hanno circa da 16 a 17 millimetri di diametro.

Le palle sono di crine ricoperto di pelle o di stoffa di lana. Questa copertura è fatta di diversi colori secondo gli esercizi che si ha intenzione di eseguire. Ve ne sono anche di variopinte; due dei lati sono d'un colore e due d'un altro.

La cassetina è un sacco fabbricato con una stoffa più o meno ricca, ma un po' fitta; la si attacca alla cintura coll'ajuto di nastri come un grembiule; l'apertura è semi-aperta e permette alle mani di prendervi gli oggetti che contiene pei bisogni del giuoco.

PRINCIPÌ GENERALI.

La destrezza del giuoco dei bussolotti consiste:

- 1.° Nel nascondere destramente una moscata nella destra.
- 2.° Nel farla comparire sulla punta delle dita secondo il bisogno.
- 3.° Nell'introdurre segretamente una moscata sotto un bussolo o fra due bussoli.
- 4.° Nel far scomparire una moscata posta fra due bussoli;
- 5.° Nell'introdurre una grossa palla sotto un bussolo.
- 6.° Nell'eseguire parecchie finte che saranno descritte più sotto.

§ I.

Come si fa sparire una moscata. A ciò fare, si tratta di far passare la moscata dall'estremità delle dita nell'interno della mano, alla nascita del medio e dell'annulare, dove è ritenuta fra le cartilagini di queste due dita.

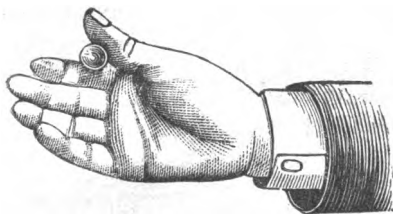


Fig. 16.

Ecco come bisogna operare, per farla giungere a questa destinazione:

Tenendo quella moscata fra il pollice e l'indice per mostrarla (fig. 16), chiudete vivamente la mano la-

sciando il pollice aperto. La moscata, in tal modo, arriva rotolando sino alla seconda falange dell'indice. Nulla è più facile poi di continuare a farla rotolare col pollice (fig. 17) sino alle due dita precitate, che si aprono leggermente per facilitare l'introduzione della moscata (fig. 18).

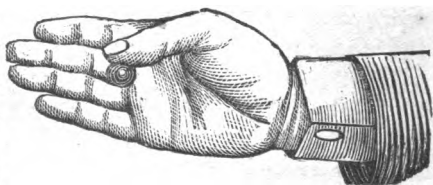


Fig. 17.

Questi due movimenti non ne fanno che uno e debbono essere eseguiti con estrema velocità.

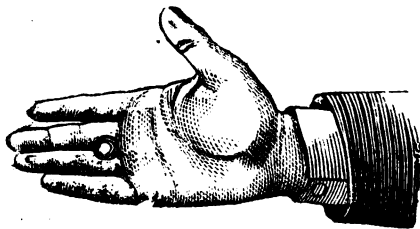


Fig. 18.

§ II.

In qual modo si fa comparire una moscata. Per far comparire o ricomparire una moscata sulla punta delle dita, si impiega la manipolazione inversa della precedente; cioè a dire che si riconduce la moscata col pollice sino all'estremità delle dita.

Per far comparire la moscata, come per farla sparire, i due movimenti impiegati a quest'uopo non ne debbono formare che un solo e debbono essere abbastanza vivamente eseguiti perchè siano invisibili.

§ III.

Come si introduce segretamente una moscata sotto un bussolo. Nascosta la moscata nella mano al luogo indicato dalla fig. 18, si afferra il bussolo fra i suoi due orli e lo si alza, sia per mostrare che non v'è nulla sotto, sia sotto qualunque altro pretesto; rimettendolo sulla tavola, s'allenta la moscata, la quale, in ragione della sua posizione, si dirige sotto il bussolo, dov'è subito ricoperta.

Se si provasse qualche difficoltà ad allentare la moscata, si potrebbe facilitare questo movimento chiudendo vivamente l'annulare.

§ IV.

In qual modo si fa passare una moscata fra due bussoli. Bisogna, nell'allentarla come nell'esempio precedente, imprimerle un movimento d'ascensione verso il fondo interno del bussolo, che si tiene in mano, e posare prontamente questo bussolo al disopra di quello sul quale si desidera che la moscata si trovi collocata.

§ V.

In qual modo si fa sparire una moscata posta fra due bussoli. Quando si mise una moscata sul fondo d'un bus-

solo e che si ricoperse quest'ultimo con un altro bussolo, ecco come bisogna fare per far sparire questa moscata. Si afferrano i due bussoli colla mano sinistra mettendo le dita di questa mano nel bussolo del disotto, e, dando una scossa come per slanciare la moscata verso il fondo del bussolo del disopra, si ritira vivamente il bussolo del disotto, ed, abbassando al tempo stesso il bussolo del disopra, la moscata si trova coperta e nascosta.

§ VI.

In qual modo far comparire una grossa palla sotto un bussolo. Questa apparizione, di cui si è generalmente sorpresi, è il risultato del fatto più semplice. È nell'alzare un bussolo allo scopo di mostrare un oggetto che racchiude, che, approfittando del momento in cui gli occhi degli spettatori si fissano sull'oggetto appena allora scoperto, si avvicina il bussolo presso l'orlo della tavola e vi si introduce colla mano sinistra una palla che si porta vivamente sul mezzo della tavola sostenendola, col mignolo della destra.

Sonvi dei casi in cui, mettendo la palla nel bussolo, la si spinge verso l'interno del bussolo, per farvela rimanere nel fondo. La sua elasticità vi si presta facilmente.

Per farla comparire, si batte col bussolo un colpettino secco sulla tavola.

Sia che si prendano le palle in una cassetta o sulla tavoletta della tavola, si deve, quando si vuole introdurle in un bussolo, tenerle tutte pronte nella mano e far fare a questa mano il minor movimento possibile. —

FINTE.

Le *finte* sono il simulacro d'un'azione che ha per iscopo di facilitare l'apparizione o la disparizione d'una o parecchie moscate.

1.° *Si finge di mettere una moscata nella mano de-*

stra. Quando si tiene la moscata sulla punta delle dita della mano destra, si avvicina questa alla mano sinistra come per deporvi la moscata. Nel tragitto la si fa sparire, com'è detto più sopra, e le due dita vuote, allora arrivano nella mano sinistra, che si chiude come per rinserrare la moscata.

2.^o *Si finge di mettere una moscata sotto un bussolo*. La finta or ora descritta serve di preambolo a questa; od altrimenti, questa seconda finta ne è il seguito. Siccome sembra che si abbia una moscata nella mano sinistra, si prende un bussolo colla destra, lo si depone sulla mano sinistra, che si apre, e lo si fa sdruciolare sulla tavola, come se vi tenesse una moscata.

3. *Si finge di mettere direttamente una moscata sotto un bussolo*. Si solleva un poco il bussolo colla mano sinistra e si finge di deporvi sotto, colla destra, la moscata, che nel tragitto si fa sparire.

4.^o *Si finge di gettare la moscata attraverso un bussolo, di spedirla o di farla passare verso un luogo qualunque*, facendola sparire.

5.^o *Si finge di tirare o ritirare una moscata dalla punta del bastone di Giacobbe o da ogni altro luogo*, riconducendo sulla punta delle dita quella che è nascosta nella mano.

6. *Si finge di far sparire delle moscate poste fra due bussoli*. Si serve perciò d'un processo che si chiama *correre la posta*. Ecco come s'esegue: Collocate le moscate sul fondo superiore del primo bussolo di sinistra e coprite questo col secondo ed il terzo bussolo. Questi tre bussoli trovandosi l'uno sull'altro, prendeteli nella sinistra e teneteli un poco inclinati verso la destra. Per facilitare questa posizione inclinata, introducete le quattro grandi dita nell'interno del bussolo di disotto, mentre che il pollice rimane all'infuori.

Ritirate il bussolo del disopra e ponetelo a parte sulla tavola.

Togliete poscia rapidamente il secondo bussolo dal terzo per riporlo sul primo; ma, facendo questo movimento, imprimate alle moscate una piccola scossa dal basso all'alto, che le fa restare in fondo al secondo bussolo e loro permette di passare sul primo senz'essere scorte.

Rimettete ancora i tre bussoli nella sinistra e deponete, come precedentemente, il primo bussolo sulla tavola, il secondo colle moscate su questo primo bussolo ed il terzo bussolo sul secondo.

7.^o *Si finge di far passare i bussoli l'uno nell'altro.* Ecco come si opera.

Tenete due bussoli, l'uno colla destra, l'altro colla sinistra.

Gettate, ovvero lasciate cadere, imprimendogli una certa forza, il primo bussolo nel secondo.

Il colpo portato in questo bussolo lo fa staccare fra le dita che lo allentano per afferrare il primo bussolo, che si mette naturalmente al posto del secondo.

Il bussolo allentato cade generalmente sulla tavola. Pure alcuni prestidigitatori sono tanto abili da riafferrarlo al passaggio, portando vivamente la mano destra al disotto dell'altra.

Queste sette finte sono le principali regole impiegate pel giuoco dei bussolotti. La composizione degli esercizi ne fa sola variare il prestigio. Questi esercizi ponno variarsi all'infinito ed ogni prestidigitatore ne compone a propria fantasia. Noi ne daremo solo alcuni che s'eseguiscano secondo l'antico metodo, colla cassetтина e la tavola che s'alza all'altezza del cavo dello stomaco. Ma, anzitutto, tanto per facilitarne l'intelligenza che per dare ai dilettranti il mezzo d'eseguirne de' nuovi, stabiliremo un piccolo vocabolario per far comprendere se quello che si fa è vero o simulato.

1.^o *Coprire un bussolo:* è introdurre segretamente una moscata fra due bussoli che si mettono l'uno sull'altro.

2.^o *Gettare, inviare o far passare la moscata:* è imitare uno di questi atti, facendo sparire la moscata.

3.° *Levare i bussoli*: è levarli semplicemente per far vedere che non vi son sotto moscate o per mostrare che vi sono passate;

4.° *Mettere la moscata*: è fingere di metterla facendola sparire.

5.° *Togliere la moscata*: è toglierla realmente alla vista degli spettatori.

6.° *Posare la moscata*: è metterla effettivamente nel luogo indicato.

7.° *Prendere la moscata*: è prenderla fra le due dita della destra per mostrarla.

8.° *Ricoprire un bussolo*: è coprirlo con un altro bussolo senza introdurvi nulla.

9.° *Trarre una moscata da un luogo qualunque*: è farla comparire in cima alle dita.

Mentre si schierano simmetricamente sulla tavola i bussoli, la bacchetta e le moscate, si deve tenere qualche discorsetto ameno, come il seguente:

Signori e Signore.

In un secolo così rischiarato come il nostro, tanto al reale che al figurato, non è meraviglioso il veder propagarsi di giorno in giorno degli errori grossolani e di trovarli radicati nello spirito pubblico come leggi immutabili della natura.

Fra questi errori ve n'è uno che mi propongo di segnalarvi. Eccolo.

Molte persone assicurano, e fra le altre il celebre Erasmo di Rotterdam, che un oggetto materiale non può trovarsi nel medesimo tempo che in un luogo solo; io, signori, sostengo invece che ogni oggetto può trovarsi in parecchi luoghi nel medesimo istante, e che è parimenti possibile che non si trovi in luogo alcuno.

Ecco dei piccoli apparecchi chiamati bussoli, di cui mi servirò per questa importante rettifica nello spirito umano.

Ognuno di questi apparecchi, come ogni oggetto con

cui è ammobiliato l'immenso edificio del mondo, porta un nome.

Il primo di questi bussoli si chiama *Branca Ferro*.

Il secondo bussolo, detto anche solo il secondo, oppure per servirmi d'una metafora dell'elegante Cicerone, il bussolo di mezzo, si chiama *Passa per tutto*.

Il terzo od ultimo bussolo, o se si vuole anche — e ciò per essere meglio compresi — il primo incominciando da questa parte, si chiama *Più presto che il vento*.

Io vi pregherò d'osservare, inoltre, che non ho assolutamente nelle mie mani che le mie dita; che entro le mie dita non ho altro che alcuni atomi di quel fluido misterioso che si chiama atmosfera e nelle cui onde voga il nostro bel pianeta.

Ma abbandoniamo i sentieri battuti dall'astronomia, per rientrare nella profondità della filosofia ermetica.

Il metallo di cui si sono composti questi bussoli è un'amalgama di materiali preziosi sconosciuti agli stessi dotti più illustri.

Questa composizione magica che si potrebbe paragonare all'argento per la solidità, il colore e la sonorità, ha sul prezioso metallo il vantaggio d'essere permeabile del pari che l'aria; in tal modo dei corpi solidi ponno passare attraverso a questi bussoli come lo farebbero attraverso allo spazio

Io vi presenterò una curiosa applicazione di questo fenomeno, facendo passare questi bussoli attraverso gli uni degli altri.

Si eseguisce la *finta* (vedi a *finte*), dopo di che si rimettono i bussoli a loro luogo.

PRIMO ESERCIZIO. *Mettere una moscata sotto ogni bussolo e ritirarla senza levare quei bussoli.*

« Voi sapete, o signori, che si deve a questa bacchetta il nome di *Bastone di Giacobbe*. Perchè? Lo ignoro; ma ciò che so molto bene, si è che questo bastone ha la virtù di fornire tutte quante le moscate che si possono

desiderare. (Durante questo piccolo preambolo, si si è provvisti d'una moscata che si tiene nascosta nella destra). Ecco, per esempio io ne *traggo* questa moscata. (La si fa vedere e la si pone sulla tavola).

« Notate signori che non havvi nulla sotto questi bussoli (se ne fa vedere l'interno), e che io non ho nelle mani alcuna moscata. (Si mostrano le mani).

« *Prendo* questa moscata, la *metto* sotto questo primo bussolo, *traggo* una seconda moscata dal mio bastoncino e la *poso* sotto questo secondo bussolo.

« È bene, o signori, far notare che spesso, giuocando ai bussolotti, si finge di mettervi sotto le moscate. Quanto a me, ve le *metto* effettivamente (Si leva il bussolotto e, prendendo la moscata, la si fa vedere). La *metto* di nuovo sotto questo bussolotto. *Traggo* questa terza moscata dalla mia bacchetta, e la *metto*, del pari, sotto quest'ultimo bussolotto.

« Fin qui, signori, nulla di più facile di questa operazione; ma, ora vi farò stupire, credo, ritirando queste moscate attraverso ai bussolotti. »

« (Si batte l'alto del primo bussolotto colla bacchetta). *Traggo* questa prima moscata, me la *metto* in mano, e l'*invio* a bagnarsi nel Mississippi. (Si apre la mano sinistra).

« *Tiro* questa seconda moscata e l'*invio* in Egitto in in cima a Cheope, la più alta delle piramidi (Si apre la mano).

« *Tiro* questa terza moscata e la depongo sulla tavola.

« Notate o signori, che non vi ha più nulla sotto i bussoli. »

Come l'abbiamo già detto, gli esercizi de' bussolotti ed i discorsi comici che li accompagnano esigono troppo spazio perchè ci sia possibile di riportarli qui tutti. I dilettanti dovranno comporli da sè stessi, ciò che è facilissimo, o prenderli nei numerosi libri che trattano della materia.

Ecco tuttavia ancora alcuni titoli d'esercizi per guida nella composizione di nuove organizzazioni :

1.º *Allontanati i bussoli, far passare una moscata dall'uno nell'altro.*

2.º *Messa una moscata sotto un bussolo e ricoperto questo con due altri, questa moscata sale successivamente sul fondo del primo e del secondo bussolo per ridiscendere poscia sotto uno dei bussoli.*

3.º *Messa una moscata sotto ciascuno dei bussoli, farle trovare tutte e tre sotto quello di mezzo.*

4.º *Moltiplicazione delle moscate all'infinito.*

Questo esercizio essendo uno dei più belli del giuoco dei bussolotti, ne daremo qui la descrizione :

Poste tre moscate sotto ogni bussolo e nascostane una quarta in mano, si prende a prestito un cappello, che si pone sotto il braccio sinistro.

Si leva il primo bussolo e lo si pone a lato della moscata che si ha allora scoperta; ma, posandolo sulla tavola, vi si introduce la moscata che si teneva nascosta in mano.

Si prende quella che stava sotto il bussolo, la si mette nel cappello, cioè la si fa sparire.

Si leva il secondo bussolo, che si mette ancora allato alla moscata che si scopre, introducendovi quella che si è fatta sparire, fingendo di metterla nel cappello.

Si opera nello stesso modo pel terzo bussolo, e si ricomincia, poscia, quella operazione al primo bussolo per continuarla a lungo quanto si desidera.

Per maggior illusione, ogni volta che si finge di mettere una moscata nel cappello, si dà coll'indice un colpetto all'intorno per simulare il rumore della caduta della moscata.

Questo esercizio vien terminato nel seguente modo: « Ho messo or ora, dite, un gran numero di moscate in questo cappello, ebbene, signore, lo credereste? tutte queste moscate stanno al mio comando per diventare invisibili e disseminarsi nell'aria, dove le raccoglierò più tardi per un altro esercizio. » Si dà una scossa al cappello, che si

è rovesciato come per farne uscire le moscate, e si mostra ch'esse disparvero interamente.

Si può anche fare questa moltiplicazione con grosse palle di crini ricoperte di pelle o di stoffe. Si è come precedentemente levando il bussolo per mostrare al pubblico ciò che v'è disotto, che s'introduce la palla; soltanto queste palle sono tratte dalla cassetina, e, siccome non ponno esser fatte sparire nella mano come le moscate, si lasciano sulla tavola a misura della loro apparizione.

METODO DEL PRESTIDIGITATORE CONUS PEL GIUOCO DEI BUSSOLOTTI.

Conus è il primo che abbia soppresso la triviale cassetina degli antichi prestidigitatori.

Ecco com'egli la sostituiva:

Gettava sulla tavola un tappeto e ne rialzava dal suo lato i due angoli coll'aiuto di due spille, in modo da formare una cassetina artificiale.

Invece di far sparire la moscata fra le dita, secondo l'antico metodo, la teneva, grossa o piccola, impalmata nel cavo della mano, come si pratica per le monete da cinque lire. Questo processo, molto più difficile dell'altro, esige che la mano sia sempre umida, per facilitare l'aderenza.

I passaggi di Conus, quantunque non differiscano da quelli de'suoi confratelli, erano nondimeno eseguiti con una originalità che dava loro molta grazia.

Daremo come esempio il primo di questi esercizi, col suo discorsetto *ad hoc*:

« Saprete, o signori, che per essere buon prestidigitatore, bisogna saper ben mentire; sì o signori, il giocoliere v'inganna; ma non bisogna che ve l'abbiate a male; è la professione che lo vuole: inoltre lo si paga appunto per ciò.

Il prestidigitatore vi dice per esempio che non ha cassetina; ma, se egli non ne ha davanti a sè, può ben metterne una dietro la sua tavola; in quanto a me non ne ho

affatto, e lo si sa, perchè io mi servo della prima tavola che mi capita.

Posava le tre moscate sul tavolo.

« Il prestidigitatore vi dice anche ch'egli non ha che tre moscate, mentre che ne ha una quarta che tiene nascosta nelle dita....

Prendeva una delle tre moscate dalla mano sinistra e la metteva fra le dita della destra.

« La si nasconde abbassando la mano....

Abbassava la mano.

« O prendendo una bacchetta che si chiama *Bastone di Giacobbe*....

Prendeva il bastone colla mano destra.

« La mano si trova in tal modo chiusa e non si vede nulla...

Deponeva il bastoncino sul tavolo.

« Si tiene dunque la moscata in questo modo....

Alzava la mano per farla vedere fra le dita.

« Si prende allora un bussolo in questo modo e vi si mette sotto la moscata....

Ve la metteva effettivamente in modo molto apparente.

« Poi si dice: Partite! Obbedite! Si ha l'aria di farla passare al disotto della tavola...

In quel momento, aggiungendo il gesto alle parole, passava la mano sotto alla tavola e la guarniva d'una moscata che prendeva in quella parte del tappeto che aveva rialzato con degli spilli.

« Si rialza il bussolo e si dice che è passata. Vedete, signori, che vi s'inganna, poichè questa moscata era già passata. Ma io, che fo tutto in coscienza, non posso a meno di prevenirvene.

« Sapete adunque ora come fanno i prestidigitatori per ingannarvi; guardate pertanto come farò io pure per ottenere il medesimo risultato. »

Prendeva una delle tre moscate colla punta delle dita della mano destra e la posava sulla mano sinistra, che teneva aperta e ben tesa.

« Poso questa moscata al centro di questa mano, e appena chiusa la mano, essa passerà sotto il bussolo del mezzo: guardate bene! »

Qui, levava il bussolo del mezzo per mostrare che non v'era sotto nulla, e v'introduceva la moscata che aveva presa nel tappeto e che teneva impalmata nella mano destra. Durante questo tempo, inchinava leggermente la mano sinistra, e faceva cadere sulla tavola la moscata che vi era dentro. La riprendeva, e, riportandola nella mano sinistra che chiudeva, la conservava nella mano destra.

« Partite! diceva, indicando coll'indice il bussolo dove doveva passare.

Mentre apriva la mano sinistra, per mostrare ch'era vuota, tirava un po' indietro la mano destra verso il vano del tappeto e vi lasciava cadere la moscata che aveva fatto sparire.

Mostrava l'interno delle due mani, dopo di che levava il bussolo, e faceva vedere che la moscata era arrivata. Deponeva il bussolo di fianco alla moscata.

Prendeva una delle moscate che si trovavano sul tavolo, fingeva di metterla nella mano sinistra, la conservava nella destra e l'introduceva sotto il bussolo, ricuperando quella che aveva lasciata scoperta.

« Partite, diceva, andate a raggiungere le vostre compagne! »

Apriva la mano sinistra e levava il bussolo.

« Eccone due. »

Metteva realmente la terza moscata nella mano sinistra.

« Farò passare nello stesso modo anche questa. (Fingendo che qualche spettatore pensasse che fosse già passata). No, signore; essa non vi è ancora, ed io non feci alcun movimento che v'abbia potuto dar motivo a pensare che non si trovi più nella mia mano. Eccola! (La deponeva sul tavolo). Ah! se io passassi la mano sotto il tavolo, potreste credere che fosse per nasconderla. (Passava

la mano destra sotto il tavolo per fare la dimostrazione e prendeva al passaggio una moscata nel tappeto). Ma fintanto che la vedrete qui, essa non può essere sotto questo bussolo. »

Ricopriva le due moscate ed introduceva quella che aveva presa allora.

« Riprendo adunque questa moscata, me la metto in mano e le ordino di passare sotto quel bussolo colle due altre. »

Nel passare la moscata nella mano sinistra, egli l'aveva conservata nella destra, e, come la prima volta, se ne sbarazzava nel tappeto, mentre mostrava che la mano sinistra era vuota.

Questo esercizio era ingegnossissimamente combinato; e l'abbiamo dato come esempio di quelli che seguono nel repertorio di Conus, e che ci è vietato di dar qui a causa della lunghezza delle descrizioni che richiederebbero.

Conus giuocava parimenti ai bussolotti con palle di rame, il che presentava una grande difficoltà; per evitare il rumore dell'urto della palla di metallo sui bussolotti, egli sapeva riparare a questo inconveniente con un giuoco di mano che consisteva, quando abbandonava la palla per introdurla sotto i bussolotti, nell'imprimerle un piccolo movimento di rinculo, che la faceva restare a posto. Questo esercizio di destrezza non aggiungeva altro prestigio al giuoco dei bussolotti che quello d'una difficoltà sormontata, ed anche per ciò bisognava che si sapesse come si fa per introdurre una moscata sotto un bussolo. La differenza non poteva adunque essere apprezzata che dai confratelli di Conus.

Bosco che giuoca ai bussolotti.

Bosco, è senza contraddizione, il prestidigitatore che abbia avuto maggior successo nei bussolotti. Egli annet-

teva a questo giuoco una grande importanza e lo presentava colla solennità che avrebbe impiegato per una vera opera di magia.

Bisognava vederlo, al principio della sua seduta, sfregare vivamente la bacchetta con un pezzo di tela, come per ravvivarne la virtù e battere con questa bacchetta una palla di rame sospesa al disopra della sua tavola.

Terminato questo grande atto, Bosco alzava gli occhi al cielo, e con aria profondamente penetrata, articolava questa congiura diabolica: *Spiriti mihei infernale obedite.*

Poscia passava all'esecuzione dei giuochi dei bussolotti.

Bosco, dando al solito le sue rappresentazioni su delle grandi scene, era stato obbligato d'aumentare la grossezza delle sue moscate, e di cangiare, per conseguenza, il prestigio per farle sparire. Queste palle avevano due centimetri e mezzo di diametro, e, per nasconderle nella mano, invece di collocarle fra il medio e l'annulare, come nell'antico processo, egli le faceva rotolare col pollice dall'estremità dell'indice sino alla nascita del mignolo, che si piegava un poco per ritenerle.

La presentazione della moscata sulla punta delle dita differiva parimenti dall'antico metodo; egli la teneva fra la polpa del pollice e la seconda falange dell'indice; il che la metteva in una posizione più facile per esser fatta sparire secondo il di lui processo.

Questo metodo è, sicuramente, il più semplice e presenta anche una grande facilità per l'introduzione delle moscate sotto i bussoli. Una volta che si è tentato questo processo, non si può più usarne altri.

Per dissimulare la posizione un po' contorta del mignolo che tiene la moscata, si prende in mano la bacchetta.

Del resto, allorquando si ha l'abitudine di questo esercizio, la contrazione del mignolo è quasi nulla e non può essere scorta dagli spettatori.

Dei cinque bussoli posti da Bosco sulla tavola, tre non avevano alcuna preparazione; gli altri due erano disposti,

l'uno per allentare o far scomparire tre moscate, l'altro per sottrarle. Il bussolo di destra era guarnito all'interno d'un certo numero d'aghi collocati verticalmente e che potevano in tal modo pungere e togliere delle moscate, quando si coprivano con questo bussolo.

Nel fondo dell'altro si trovava un compartimento che poteva contenere tre moscate; toccando un piccolo bottone collocato esteriormente s'abbassava un asse che chiudeva questo scompartimento e lasciava cadere le moscate.

PRIMO ESERCIZIO DI BOSCO. *Tre moscate passano l'una dopo l'altra sotto il bussolo di mezzo.* 1.° Prendere segretamente una moscata nella cassetina, introdurla sotto il bussolo del mezzo, mostrando che non v'è nulla sotto.

2.° Prendere una delle moscate che si trovano sulla tavola, fingere di metterla nella mano sinistra e di farla passare attraverso il bussolo del mezzo.

3.° Levando il bussolo, per mostrare che la moscata è arrivata, introdurre quella che si è fatta sparire, e così di seguito come sopra, per fingere di far passare le due altre moscate.

4.° Quando si mostra che le tre moscate sono arrivate, si ritirano e s'introduce, per l'esercizio seguente, la moscata fatta sparire sotto il dito mignolo.

SECONDO ESERCIZIO. *Dal passo precedente una moscata è rimasta sotto il bussolo di mezzo.*

1.° Si prende una delle tre moscate; si finge di metterla sotto il bussolo di destra; le si ordina di passare sotto il bussolo di mezzo.

2.° Si leva il bussolo di destra per mostrare che sotto non v'è più nulla, e vi si introduce la moscata fatta sparire.

3.° Si leva il bussolo di mezzo per mostrare che la moscata è arrivata. Si prende questa moscata; si finge di metterla sotto quello stesso bussolo, e la si fa sparire conservandola al mignolo.

4. Si leva il bussolo di sinistra per mostrare che sotto v'è nulla, e vi si introduce la moscata fatta sparire.

5.° Si ordina alla moscata di passare dal bussolo di mezzo a quello di destra; nel frattempo si prende una moscata nella cassetтина;

6.° Si alza il bussolo di mezzo per mostrare che la moscata è partita, e vi si introduce segretamente la moscata nascosta nella mano;

7.° Si prende una terza moscata nella cassetтина e la s'introduce sotto il bussolo di sinistra, quando lo si alza per farne uscire la moscata che vi sta sotto.

TERZO ESERCIZIO. I due primi esercizi furono fatti per preparare il terzo, che è benissimo combinato per produrre dello stupore.

Questo esercizio necessita l'uso dei cinque bussoli.

Dell'esercizio precedente sono rimaste una moscata sotto ognuno dei bussoli, e tre moscate sulla tavola.

1.° Si mettono queste tre moscate in tasca; si alza il bussolo serbatoio per mostrare che non v'è nulla sotto; riponendolo sulla tavola, si preme il bottoncino, e le tre moscate che stanno in fondo al bussolo cadono sotto;

2.° Si ordina alle moscate d'abbandonare la tasca e di passare sotto il detto bussolo. Si rovescia la fodera della tasca per mostrare ch'esse non vi sono più; questa tasca è a doppio scompartimento;

3.° Si mostrano le moscate; si prendono e si mettono sotto il bussolo a punta. Riposando quel bussolo, si appoggia un poco per pungere le moscate cogli aghi e loro s'ordina allora di abbandonare quel bussolo per passare ciascuna sotto uno dei tre bussoli; il che è facilissimo, perchè esse vi si trovano già dall'esercizio precedente.

4.° Si prendono queste tre moscate, si finge di metterle nella mano sinistra; ma, passando al di sopra della cassetтина vi si lasciano cadere secondo il processo retro indicato.

5.° Per tal fatto, la mano essendo vuota, si finge di

Magia, Prestigio, ecc.

11

gettar le moscate in aria perchè ritornino nella tasca, e si tiran fuori da tal luogo.

Gli altri passi di Bosco sono molto somiglianti a quelli de' suoi predecessori. È sempre, in ultima analisi, una moscata che abbandona un bussolo per passare in un altro.

La seduta termina invariabilmente coll'apparizione e la moltiplicazione di palle di diverse grossezze.

UNO SCHERZO DA FARSI A TAVOLA

Mangiar dei Turaccioli.

Crediamo d'aver insegnato i giuochi principali, che, quasi esclusivamente colla destrezza delle mani, si possono fare; il dilettante nè troverà altri in altri libri e ne inventerà anche all'occasione di sua testa di nuovi. Ora però, prima di passare alla seconda parte di questo nostro lavoro, in cui tratteremo di quei giuochi di prestigio che richiedono maggiori o minori apparati scenici, e domandano ajuto anche alla fisica, alla chimica e ad altre scienze, speriamo non riuscirà discaro ai nostri lettori il seguente scherzo piacevolissimo che si può fare a tavola in una riunione d'amici.

Eccolo brevemente :

Verso la fine del pasto, indirizzandovi al padrone di casa :

« Scusate, signore, gli dite; io debbo farvi una piccola confessione. Certe persone non crederebbero aver ben terminato il loro pranzo, se non mangiassero un po' di formaggio. Si pretende che sia uno stimolante per la digestione.

« Mi permettete di dirvi che io pure ho una piccola esigenza di stomaco; non mi sembrerebbe d'aver fatto un

pranzo completo, se non lo terminassi inghiottendo qualche turacciolo di sughero.

« Non crediate del resto che ciò sia in me una semplice mania; io mi sono sottomesso a questo regime, perchè trovavo che il turacciolo dava della leggerezza agli alimenti, e che, per conseguenza, facilitava la digestione.

« Volete permettermi, o signore, di completare l'eccellente pranzo che mi avete offerto? »

Si sono preventivamente e secretamente rimessi al domestico della casa una ventina di turaccioli nuovi che egli vi porta alla richiesta che gliene fate. Questa vivanda vi è servita in una piccola zuppiera o in un tondo cavo.

« Ah! benissimo — dite — ecco un piatto di turaccioli che mi sembrano ben appetitosi (si rimuovono leggermente colla mano per farli vedere). Non havvi salsa, posso permettermi di prendere questi commestibili colle dita. »

Si prende un turacciolo, si finge di metterlo nella mano sinistra, mentre che in realtà lo si conserva impalmato nella destra.

La mano sinistra chiudendosi resta gofiata come se contenesse il turacciolo che si finge d'introdurre in bocca.

Per completare l'illusione, si gonfia una delle guancie portando la lingua da quella parte, e, dopo d'aver finto di masticare il turacciolo per alcuni istanti, si finge anche d'inghiottirlo.

« Ah! ah!... dite facendo schioppettare la lingua, è molto buono.... Il cuoco ha forse dimenticato di mettervi un poco di sale, ma è di gusto sì delicato, che può benissimo andare così. »

Si porta la mano nella zuppiera per togliere un secondo turacciolo, ma nello stesso tempo si depone sugli altri quello che si tiene impalmato; poi si cava fuori un nuovo turacciolo e si continua lo stesso giuoco per alcuni istanti.

La zuppiera serve a nascondere le manipolazioni del giuoco; ma, quando si è bastantemente destri, si si fanno servire i turaccioli su d'un tondo. Su una ventina di turac-

cioli, è impossibile vedere se il numero diminuisca o resti completo.

Questo scherzo piacevole può servire d'introduzione ad alcuni altri giuochi da eseguirsi alla fine d'un pranzo.

UN GIUOCO COL FAZZOLETTO.

Il Fazzoletto che s'evapora nella mano.

« I maghi d'un tempo (dite voi) non erano assoggettati a nessuna delle miserie della vita; essi non provavano nè il freddo, nè la fame, nè la sete, finchè si trovavano nell'esercizio de' loro scongiori. Tuttavia le loro *calde* relazioni cogli infiammati principi d'un altro mondo li esponevano, molto sovente, ad un mezzo di temperatura il cui risultato si traduceva in una abbondante traspirazione.

« Questi maghi, giuocando col fuoco, erano incomodati dall'acqua, di cui s'innondava il volto. Ma essi se ne sbarazzavano, asciugandosi co' loro fazzoletti, come l'avrebbero fatto de' semplici mortali.

« Uno di loro, annojato senza dubbio da questo monotono esercizio, aveva immaginato un mezzo singolare per abbreviare questa operazione diseccatrice; il di lui fazzoletto, dopo aver soddisfatto a suoi doveri, rientrava da sè stesso in tasca al padrone.

« Io conosco questo processo cabalistico, e, se voi me lo permettete, ve ne darò ora la rappresentazione.

« Supponiamo adunque che, per le ragioni che v'ho specificate ora, mi abbisogni d'asciugarmi la fronte; io prendo a quest'uopo il mio fazzoletto nella tasca.... Eccolo! »

Si si asciuga la fronte, si si fa vento col fazzoletto; poi, battendolo fra le due mani, lo si fa dileguare improvvisamente.

« Sapete, signori, dov'è ora il fazzoletto?... No?... Ebbene, ve lo dirò io; mi è ritornato in tasca. »

Si cava di nuovo il fazzoletto di tasca per farlo dileguare una seconda volta.

« Vedete, o signori, come l'affare si trova in tal modo abbreviato; non si ha a far altro che prendere il fazzoletto in tasca, ma non si ha bisogno di riporvelo. »

Questo piacevole intermezzo produce il doppio effetto di far stare in sospensione un momento la seduta e di riposare gli spettatori.

Ecco come s'esegue il giuoco :

1.º Attaccate un fazzoletto pel mezzo con una cordicella. (NB. Bisogna evitare in questo attacco ogni grossezza che possa far ostacolo all'introduzione del fazzoletto nella manica, e questo inconveniente s'evita cucendo la cordicella dopo il fazzoletto).

2.º Introducete l'estremità libera di questa cordicella nella manica destra del vostro abito; passatela dietro il dorso e fatela ridiscendere nella manica sinistra.

Tirando la cordicella presso al polso sinistro, il fazzoletto risale nella manica destra. È questa l'operazione che si tratta di fare, senza che il pubblico se ne accorga.

All'uopo attaccate l'estremità libera della cordicella al polso sinistro, e, per determinare la lunghezza della cordicella stessa, bisogna che le braccia siano diritte ed allungate, la corda sia tesa ed il fazzoletto sia rientrato nella manica.

Si comprenderà ora che, se si tengono le braccia un po' curve ed avvicinate al corpo, la cordicella diventa libera e permette al fazzoletto di poter uscire dalla manica.

Allungando le braccia in avanti, la corda si tende ed il fazzoletto rientra nella manica col prontezza del lampo.

Quando si arriva in scena, il fazzoletto si trova nel suo

nascondiglio; si mettono le mani dietro il dorso, come per prenderlo in tasca, ma in realtà si è per cavarlo fuori dalla manica coll'aiuto della mano sinistra.

Riconducendo il braccio davanti, il fazzoletto si trova avvolto su sè stesso a mo' di pacchetto nella mano destra, il che serve a nascondere il suo misterioso attacco.

Dopo che il fazzoletto sostenne il suo ufficio, si scosta e s'allunga il braccio, battendo vivamente le mani l'una contro l'altra, e questi movimenti combinati, nel mentre fanno rientrare il fazzoletto nella manica, dissimulano i misteri dell'operazione.

Si può ripetere l'esperienza, poichè non si tratta che di mettere le mani dietro il dorso, sotto pretesto di prendere il fazzoletto in tasca.

PARTE SECONDA

**GIUOCHI CHE RICHIEDONO MAGGIORI O MINORI
APPARATI**

GIUOCHI

CHE RICHIEDONO MAGGIORI O MINORI APPARATI

I Pennacchi ed i Confetti.

Dopo aver cavato da un fazzoletto di seta una certa quantità di piume, farne uscire anche de' confetti che si distribuiscono agli spettatori.

Si hanno quattro pennacchi di cinquanta centimetri di lunghezza circa, montati su stecche di balena flessibili. Queste stecche sono sguernite al basso su una lunghezza di sei ad otto centimetri.

Si mettono due di questi pennacchi in ogni manica, e si dispongono in modo che i capi della balena si trovino presso l'orlo della manica, e ciò allo scopo d'essere facilmente afferrati.

« Ecco, signori, dite, un fazzoletto di seta nel quale havvi nulla; il che è facilissimo a verificare. Lo si volge, lo si rivolge, lo si scuote, lo si preme e lo si stira fra il pollice e l'indice della mano sinistra. »

« Ora sarete forse meravigliati quando vi dirò che ciascuno di voi, signori, è qui zimbello d'una illusione, im-

perocchè questo fazzoletto di seta contiene qualcosa di molto voluminoso, e lo proverò subito. Vediamo! A ciò fare, bisogna che io prenda il fazzoletto pel suo mezzo.

Si passa la mano sinistra sotto il fazzoletto, che si afferra per disopra colla mano destra al luogo designato, nello stesso tempo che si pizzica il capo d'uno dei pennacchi che stanno nella mano sinistra.

Ritirando il braccio sinistro di sotto al fazzoletto, vi si lascia il pennacchio.

« Vi ho promesso, signori, di mostrarvi ciò che conteneva il fazzoletto, il che non è molto difficile; ora che lo tengo pel mezzo, non ho che a fare così. » Si volta la mano, il pennacchio si trova in aria, e gli angoli del fazzoletto, cadendo, lo lasciano allo scoperto.

Il braccio destro si trova per questo fatto scoperto, il che dà la facilità di cavarne un pennacchio: afferrando il pennacchio visibile per la base colla mano sinistra, si pizzica parimenti, attraverso al fazzoletto, un capo dell'uno dei pennacchi del braccio destro, che si ritira, lasciando quel pennacchio sotto al fazzoletto.

Si getta da parte il primo pennacchio, e, rivolgendo, come precedentemente, il fazzoletto per lasciarne cadere i lati sul braccio sinistro, si cava un secondo pennacchio.

Si comprende ora che, per ritirare e mostrare i due altri pennacchi, si impiega il mezzo da noi indicato or ora, cioè a dire che si coprono alternativamente i due bracci, il che facilita l'estrazione dei pennacchi.

Allorquando il prestidigitatore non è molto grasso, può anche nascondersi addosso una dozzina di pennacchi più piccoli dei primi e riuniti da un filo che si può rompere. Questi pennacchi si collocano sul petto e si spiegano sull'epigastrio senza aumentarne sensibilmente il volume.

Applicando il fazzoletto steso davanti a sè, sotto pretesto di guardarvi al disopra, per vedere se non v'è più nulla, si ritira il mazzo dei pennacchi con due dita della mano destra, mentre che le altre tengono il canto del fazzoletto.

Una volta cavati fuori i pennacchi dal loro nascondiglio e racchiusi nel fazzoletto, si rompe il filo e si fanno comparire gli uni dopo gli altri; il che è di grandissimo effetto.

Se si trova nell'impossibilità di far comparire quei dieci pennacchi, l'apparizione dei quattro primi è sufficiente come introduzione al giuoco dei Confetti, che ora noi descriveremo.

I Confetti.

Per l'esecuzione di questo giuoco è necessario avere un piccolo sacco di stoffa; lo si riempie di confetti e lo si chiude sospendendo una piccola fibbia ad un uncino.

Il sacco, così disposto, si colloca in piedi nella cassetta, di modo che l'uncino sia molto vicino all'orlo della tavola, senza tuttavia poter essere scorto dagli spettatori.

Questa preparazione si fa prima del principio della seduta.

« Ora, dite, continuando il giuoco precedente, che non v'è più nulla nel fazzoletto... (lo si scuote bene)... io vi farò invece passar ancora qualche cosa, ed in tale occasione, signori, prenderò la libertà di darvi una piccola lezione, ma una lezione estremamente facile a seguire e ad imparare. Si tratta d'un processo per far venire in un fazzoletto dei confetti colla massima facilità. Basta che si sia veduto fare questo giuoco una sol volta per impararlo subito. Attenzione: ve ne prego. »

Depongo questo piattello su questa tavola... faccio vedere che non v'ha nulla in questo fazzoletto... lo slancio sul piattello in modo da coprirlo bene... Comprendete bene, o signore?... Lo spero: poichè fin qui nulla di più semplice. Continuiamo. « Posato in tal modo il fazzoletto, lo si pizzica colla destra, pel mezzo, onde innalzarlo; poi, colla mano sinistra, si pizzicano ciascuno degli angoli ad

•

alcuni centimetri della loro estremità per riunirli col mezzo nella mano destra, sotto forma d'un piccolo pacchetto, dicendo: « Prendo questo fazzoletto pel mezzo; vi aggiungo parimenti i quattro angoli onde fare un volume meno considerevole, e depongo il tutto su questo piattello. »

Si mette il piattello sotto al fazzoletto e si si avvicina agli spettatori per terminare l'esperienza.

« Vediamo! ora signori; tentiamo di far comparire i confetti su questo piattello.

Qui ha luogo una piccola scena gentilissima; si si è avvicinati molto al pubblico, e, nel momento in cui si pronunciano le ultime parole della scena precedente, si indietreggia vivamente dal più vicino spettatore.

« Ah! signore, dite con tuono d'amabile rimprovero, non bisogna guardare sotto al mio fazzoletto... Vi diceva dunque, signore... Come signore!... (Il signore non ha guardato e non ha detto nulla, ma non può tralasciare di ridere, il che dà a pensare che abbia commesso un'indiscrezione ed abbia visto qualcosa).

« Ma io vi assicuro che non havvi nulla in questo fazzoletto...

« Oh! allora io mi sento l'obbligo di mostrarvi che siete in errore. » (Si svolge il fazzoletto e lo si mostra).

Questa piccola scena forma un incidente piacevolissimo, atteso che il tutto v'è detto col tuono d'un eccellente buon umore e che tutti ridono per diversi titoli.

« Ma signore, continuate, ciò mi fa pensare ch'io abbia dimenticato di farvi una raccomandazione importante per la riescita della mia esperienza; bisognerebbe, quando arriverò a questo punto, per far passare i confetti, che voi abbiate la compiacenza di volger via gli occhi, solo un mezzo minuto e vi prometto una completa illusione... È ben convenuto? Ricomincio. (Si ritorna alla tavola).

« Come la prima volta, depongo il piattello su questa tavola; vi stendo sopra il fazzoletto; ne afferro il mezzo,

poi gli angoli; vi metto sotto il piattello, ed in queste condizioni vi ritorno davanti per far comparire i confetti.

« Ah! ma signori, voi non seguite affatto la raccomandazione che vi fu fatta; lungi dal rivolgere gli occhi, ciascuno di voi raddoppia d'attenzione. Del resto poco importa; il più si è che abbiate perfettamente compreso fin qui (non si ha nulla compreso, ben inteso), e se guardate ora, comprenderete meglio ancora. »

Si tratta di far venire i confetti nel fazzoletto e di farli comparire... A tal uopo fate ben attenzione, signori, al movimento che imprimerò al fazzoletto, e soprattutto all'accentuazione della parola che pronuncierò. (Si scuote il sacco e lo si toglie dall'uncino; si dice: *Passa!* ed i confetti cadono nel piattello).

« Ecco, signore, degli eccellenti confetti che avrò il piacere d'offrirvi. Questi confetti, oltre al loro squisito sapore, hanno una particolare virtù, quello di far conservare agli spettatori che ne gustano un dolce ricordo dell'esperienza.

SPIEGAZIONE.

Si si serve per questo giuoco d'un piattello d'argento o di cristallo della grandezza d'un tondo grande.

Abbiam detto al principio di quest'articolo che si erano messi sulla servente un sacco di confetti disposto in modo d'essere facilmente preso.

Ecco come bisogna fare per impadronirsene all'insaputa del pubblico:

Essendo stato steso il fazzoletto sul piatto, uno de'suoi canti è a destra, un altro a sinistra, un terzo davanti, ed il quarto va a passare al disopra dell'uncino del sacco che si disegna attraverso al tessuto.

Quando si ha sollevato il fazzoletto pel mezzo, si rialza poscia il canto del dinanzi che si congiunge alla piega del mezzo; poi rialzando il canto di dietro, si pizzica l'uncino

del sacco che si colloca dietro le due prime pieghe; finalmente si rialzano anche i canti di fianco che si congiungono agli altri.

Quando si stende il fazzoletto per la prima volta, tutti questi movimenti si fanno senza perdere i confetti. Ma, alla seconda volta, dopo d'aver tolto il sacco, si fanno cadere i confetti sul piattello, chinando un po' l'uncino.

La nascita dei fiori o la vegetazione magica.

Entrando in scena si tiene una scatoletta in una mano e la bacchetta nell'altra.

« Signori, si dice, vi mostrerò un bellissimo processo per far nascere istantaneamente i più bei fiori, i cui semi sono accuratamente rinchiusi in questa piccola scatola.

Prima d'incominciare l'esperienza, per meglio farvela comprendere, ve ne darò subito un semplice saggio (si apre la scatola).

« Cerchiamo anzitutto un seme di rosa... Non ne scorgo... Ah! sì, eccone una! (Non si ha preso nulla, beninteso).

Ora io ornerò la bottoniera del mio abito, facendovi nascere un fiore. Vi metto questo seme, poi, per svilupparne lo sbocciamiento immediato, farò uno scongiuro dei più semplici... Guardate bene! Batto colla mia bacchetta a tre dei punti cardinali, a destra, in faccia ed a sinistra, dicendo: *Uno due e tre!* (Una rosa compare immediatamente alla bottoniera dell'abito).

« Lo vedete, signori, l'esperienza è delle più facili. Il saggio riesci a meraviglia; noi faremo allora quest'affare un po' più in grande. »

A quest'uopo volete, o signori, prestarmi un cappello?

Quando v'è rimesso il cappello, andate alla vostra tavola.

« Ecco, dite, presentando un bicchiere con piede, un oggetto che deve servirmi da vaso da fiori, mentre che il

cappello farà l'ufficio d'una campana da giardiniere. È facile vedere che questi due oggetti sono vuoti..

« Coll' aiuto del mio processo io tenterò di far nascere in questo vaso di cristallo, un mazzo di fiori svariati. A ciò fare, prenderò a caso un pizzico di semi e lo metterò in questo bicchiere.

Comprenderete, o signori, la necessità di questo cappello, quando vi dirò che, la menoma corrente d'aria potendo impedire all'esperienza di riescire, sono obbligato di coprirne il bicchiere per tutto il tempo della vegetazione. (Si copre col cappello senza farlo portare sulla tavola).

« Debbo dirvi tuttavia, signori, parlando seriamente e senza voler fare alcun giuoco di parole, che, quanto più la persona cui appartiene il cappello ha la testa calda, tanto più l'esperienza riesce prontamente.

Vediamo a che punto siamo giunti della nostra vegetazione. (Si scopre il bicchiere e vi si vede il mazzo).

« Ah! bravo! la riescita è completa! grazie al cappello eccomi in possesso d'un bellissimo mazzo di fiori! (Volgendosi dalla parte d'una signora, cui si vuol fare una gentilezza, e, come rispondendo ad una domanda ch'essa v'abbia fatto). Volontieri signora! ve lo rimetterò immediatamente. Permettetemi soltanto di far venire un maggior numero di fiori, perchè io possa, parimenti, offrirne a tutte queste signore.

Questa volta nulla di più semplice. (Si stende il fazzoletto sulla tavola e si finge di gettarvi il contenuto fittizio della scatola). Metto il resto dei semi in questo fazzoletto per impregnarnelo in qualche modo, e vi vengo vicino, o signore, perchè possiate veder meglio il fenomeno di vegetazione che sta per prodursi.

Si mostra il fazzoletto dai due lati, se lo si stende davanti, ed immediatamente, attraverso il tessuto setoso, appare un canestro di fiori.

Si rimette il grosso mazzo alla signora cui lo si è promesso, e si distribuiscono i piccoli mazzetti alle altre.

Ecco ora la preparazione di questo giuoco: Si collocò anticipatamente sulla parte destra della servente il mazzo che deve comparire nel bicchiere.

La rosa che deve venire alla bottoniera è così disposta: Nel centro d'una rosa artificiale senza coda, si passa un filo di seta nera chiuso da un nodo. Quel filo si passa pel primo bottone a sinistra dell'abito, attraversa il panno a quel posto mercè un occhiello che vi viene praticato e va ad attaccarsi ad un filo di cautschiù, la cui estremità si fissa ad un bottone posto presso la taschina del pantalone.

Il cautschiù tende a far applicare la rosa sulla bottoniera quando questa si trova libera.

Prima d'entrare in seduta, si cava la rosa e la si pone sotto l'ascella e quasi dietro la spalla sinistra dove si trova ritenuta.

Quanto al canestro, la preparazione ne è un po' più complicata. Questo canestro è in vinco; ed ha una forma d'un canestro comune da fiori.

Lo si riempie di fiori, o meglio ancora di mazzolini che si collocano vicini gli uni agli altri, tenendoli più serrati che sia possibile, ed attaccati ciascuno coll'aiuto d'un filo di cotone presso le maglie del canestro, il che loro impedisce di cadere quando il canestro è sospeso.

Ai due lati di questo canestro sono attaccati, due cordoncini di seta, di cui l'uno, il più corto, dev'essere resistente, e l'altro deve poter rompersi tirandolo all'insù. All'estremità di quest'ultimo havvi un bottone ed all'estremità dell'altro una fibbietta di rame. Si è coll'aiuto di questi due fili che si sospende dietro di sè il canestro, e che lo si fa venire in quel fazzoletto.

Per l'esecuzione di questo prestigio bisogna essere munito d'uno strumento cui si dà il nome di *corazza*, e che serve, nei diversi giuochi, a sospendere dietro di sè degli oggetti voluminosi e talvolta anche molto pesanti.

Questa piastra è di latta; essa deve prendere la forma del dosso. Al basso havvi una fascia di rame spesso sul

quale si trova una fibbia saliente di cui si vedrà più tardi l'uso. Al disopra di questa fibbia, la fascia forma una forchetta nella quale entra un piccolo zipolo che può essere tratta fuori dal suo posto mercè il filo cui è fissata (fig. 19).

Questa corazza è circondata di piccoli buchi che servono a cucirla su un panciotto di forte tela molto aperto per davanti, e che si mette al disotto del panciotto di toeletta.

Dietro questa spiegazione e guardando alla figura si comprenderà come il canestro sia appeso, e come anche possa ad un momento dato venir davanti all'operatore. La piccola fibbia è attraversata dal piccolo zipolo. Il bottone del filo di questo zipolo s'introduce in una bottonniera che passa nell'alto del pantalone, presso il fianco destro, in modo da mettere il filo a portata d'essere facilmente tirato. L'altro bottone che sta attaccato al gran filo del canestro, si colloca in una bottonniera posta nell'alto del pantalone al disopra del ginocchio sinistro.

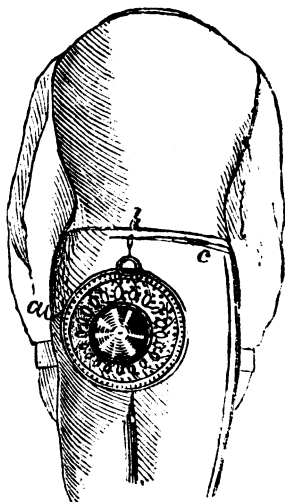


Fig. 19.

Ecco ora come il giuoco s'esegue: Per far apparire la rosa alla bottonniera, questa trovandosi al posto indicato qui sopra, si tiene la bacchetta nella mano sinistra (è la parte dove la rosa è nascosta); si batte verso la destra, dicendo: *Uno!*; di contro a sè: *Due!*; ma dicendo: *E tre!* si dà un colpo verso la sinistra, ed in quel movimento, il braccio, alzandosi, lascia sfuggire la rosa, la quale, tirata dal *cautscii*, va ad applicarsi sulla bottonniera dell'abito.

Per mettere il mazzo nel bicchiere e sotto il cappello, ecco come si fa. Nell'istante in cui si collocano i semi nel

Magia, Prestigio, ecc.

bicchiere, servendosi a far ciò della mano destra, la mano sinistra, che tiene il cappello rivoltato coll'aiuto soltanto del pollice e delle due ultime dita, lascia liberi l'indice ed il medio, i quali inforcano il mazzo per la coda e l'introducono nel cappello.

Quando si copre il bicchiere col cappello, il mazzo va a collocarvi dentro.

Se il posto è libero a destra, sulla servente, è più facile di prendervi il mazzo.

L'apparizione del canestro è cosa semplicissima. Stendendo davanti a sè il fazzoletto, sotto pretesto di farlo esaminare, le tre ultime dita della mano destra che sono libere, passano nella seta e la tirano; il che fa sprigionare la punta della fibbia.

Il canestro cade allora, e, trovandosi sospeso per mezzo del filo di seta di sinistra, gira attorno al ginocchio davanti al quale si ferma e va naturalmente a collocarsi nel fazzoletto.

Il ginocchio spinge un po' il canestro che compare sotto il tessuto di seta in cui lo si avvolge. Si rompe la seta e si scopre il canestro.

La Pesca meravigliosa o i Pesci d'oro.

Si arriva in scena con un gran scialle in mano.

« Vengo o signori, si dice, per rendere servizio a qualcuno di voi. Fra le persone che, durante la bella stagione, vanno a godere dell'aria pura della campagna, ve ne sono ben poche che non si dedichino ai piaceri della pesca. »

« Due metodi di pesca s'offrono di preferenza agli amatori; l'amo e lo sparviere. La pesca coll'amo può essere interessante e piena d'emozioni, ma essa è ben di rado produttiva; lo sparviere, sotto questo ultimo punto di vista, le è sempre preferibile.

« Sgraziatamente questo esercizio non è conosciuto che

da un ben piccolo numero di persone; ed inoltre, quando lo si conosce, non lo si pratica sempre secondo le vere regole dell'arte.

« Volete, o signori, permettermi di darvi alcune nozioni sul metodo riconosciuto il migliore per la pesca collo sparviere?

« Per pescare, ci farebbe duopo d'un serbatojo d'acqua e qui non ne abbiamo; il che sarebbe una difficoltà per la dimostrazione se, in questa esperienza, noi non dovessimo tutto produrre al figurato: tutto tranne il risultato.

« Figuriamoci adunque che questo tavolino ad un solo piede sia uno stagno; il che non avrà luogo, lo confesso, senza qualche sforzo d'immaginazione.

« Ecco ora un tappeto che vi rappresenterà uno sparviero (Lo si spiega e lo si tiene spiegato, sospendendolo verticalmente davanti a sè).

« Per parecchie ragioni è necessario, credo, di mostrarvi che non v'è nulla in questo tappeto, nè da una parte, nè dall'altra (Lo si rivolge e lo si scuote bene).

« Ora, signori, incomincerò la dimostrazione; prestatemi, ve ne prego, tutta la vostra attenzione. (Si ripiega in ciascuna delle mani, coll'ajuto della punta delle dita, il terzo circa del tappeto, in modo da formarne una specie di rotolo, il qual rotolo servirà subito a far aderire il tappeto sulla spalla).

« La consuetudine vuole che si getti lo sparviero sulla spalla sinistra; è invece sulla spalla destra che bisogna metterlo in questo modo.... Si getta sulla spalla la parte del tappeto rotolata; il resto, di cui si tiene ancora un capo nella mano sinistra, ricade davanti al corpo.

« Nè crediate, o signori, che questo movimento sia fatto per nascondere qualche cosa sotto il tappeto o sotto il mio braccio (Si rialza il tappeto e si scopre il braccio destro che forma gomito sul fianco).

« Voi potete del pari constatare che nessuno mi s'avvicina in questa esperienza (Si abbassa davanti a sè il tap-

peto e la mano destra, che, per la sua posizione, è presso al boccale posto dietro al dorso, come sarà detto più lungi; la mano destra se ne impadronisce e lo tiene sul tappeto).

« Quando io voglio pescare m'avvicino in silenzio allo stagno, scaglio il mio sparviere in questo modo (Si copre il tavolino, e mentre che si slancia il tappeto si depone il boccale sul medesimo); lo rialzo tosto e vi mostro un boccale pieno d'acqua sino agli orli e guernito di magnifici pesci.

In quel momento il boccale dei pesci compare sul tavolino.

La preparazione e la spiegazione di questo giuoco è la seguente: Si ha un boccale di cristallo di forma circolare e di un diametro da un orlo all'altro di 26 a 27 cent.

Questo boccale essendo pieno d'acqua e di pesci, lo si ricopre d'una pelle di montone conciata e bagnata, che si circonda d'una cordicella fortemente legata.

Il boccale così preparato si mette in una tasca sospesa da una cintura e collocata sotto le falde dell'abito. Si ha cura, allorquando si si presenta in scena, di far sempre faccia al pubblico. Uno dei grandi vantaggi d'un prestidigitatore per fare questo giuoco, si è quello di non essere troppo grasso. Afferrato il boccale nel momento detto più sopra (quando si riportò il discorso del prestidigitatore, dopo averlo posato sul tavolino), nel mentre si solleva il tappeto, si pizzica l'involucro del boccale presso l'orlo e se ne fa in tal modo l'apertura.

L'Automa soffiatore, fumatore e che fischia.

Voi entrate in scena tenendo in mano questo automa, e rivolgendovi alla compagnia, dite: « Ecco un omicciatolo alto appena mezzo piede, e che nondimeno consuma tanto tabacco quanto il Gran Turco od un tedesco; siate

certi, o signori, che il solo rispetto gl'impedì finora di chiedere la sua pipa; ma noi saremo indulgenti — n'è vero? — e gli permetteremo l'inciviltà che ha tanta voglia di commettere. »

Lo deponete quindi sulla tavola e dite: « Benchè sia facile portarlo sulla palma della mano, perchè ciò mi potrebbe stancare ed io ho da fare molti altri giuochi, prima di terminare questa seduta, lo deporrò su questa tavola. Ecco precisamente che gli esce di saccoccia il bocchino della sua pipa, ch'è già rimpinzata di tabacco; non gli rimane dunque altro che portarla alla bocca. »

Accendete due candele e continuate così: « Ma prima accendiamo questa candela... anzi due — poichè se il vento ne spegne una, e che la pipa venga a spegnersi, non ci troviamo nell'imbarazzo. »

Bisogna, per ottenere da questo giuoco il maggior effetto, aver qualcuno fra gli spettatori che vi serva da compare, e che in quel momento sorga improvvisamente a farvi qualche osservazione contraria; come per esempio a dire in aria canzonatoria:

« Eh! che volete mai che faccia quell'omino lì; io non credo un'acca nella presunta sua abilità!

Allora l'omiciattolo si pone a fischiare acutissimamente, e, nel mentre il compare si guarda attorno fingendo d'essere umiliato, è naturale che il resto della compagnia si ponga a ridere di gusto.

« Ma chi può mai essere questo impertinente che fischia si forte? » chiedete voi, guardando il pubblico. Indi rivolgendo i vostri occhi all'automa che continua ancora nel suo scherzo: « Ah! adesso capisco, continuate, è questo birbante che si permette un tanto scandalo.... Tacete, cattivo soggetto.... Perchè vi siete messo in bocca quel fischietto?... Qua questo fischietto indiavolato.... qua. »

Glielo levate di bocca, indi proseguite rivolgendovi al pubblico:

« Se le candele non fossero già bell'e pronte, io sarei

ben lieto di punire questo impertinente, privandolo del suo favorito piacere della pipa; ma poichè già mi presi il disturbo di accenderle.... (Sospendete un momento il vostro discorso e vi guardate attorno meravigliato) Eh! che dissi?... Eccone una di spenta.... Per buona sorte che ci rimane l'altra.... (Un altro momento di pausa, ed un secondo atto di meraviglia) Come! Anch'essa spenta!

« Sareste voi, bricconcello, che le avete spente? (L'automa accenna più volte di sì col capo). Volete dunque che vi riponga in saccoccia la pipa senza che possiate fumarla? (L'automa risponde vivamente col capo: *no, no*). Orsù, io voglio perdonarvi anche questa, sotto condizione però che d'ora innanzi abbiate maggior giudizio (risposta affermativa e ripetuta dell'automa). Per questa volta basterà solo un lume....

« Vi collocherò pertanto la pipa in bocca... Ecco del fuoco; soddisfatte pure il vostro gusto. (L'automa fuma). Avete finito? Siate buono, sì; io vi riporrò in saccoccia la pipa. E poichè sapete sì bene spegnere le candele, soffiare anche in questa; benissimo! Salutate tutti questi signori, è tempo che ritorniate a casa vostra. (L'automa saluta, poi lo si leva dalla tavola). »

La spiegazione di questo grazioso scherzo è semplicissimo. Un soffietto nel corpo dell'automa, se è abbastanza grande per contenerlo, oppure nel piedestallo su cui era stato collocato; con un pedale che, conforme alle intenzioni, del prestidigitatore, ne faccia funzionare opportunamente il soffietto, ne forma tutto il mistero.

La Posta miracolosa od i fattorini alati.

Entrate in scena colla vostra cassetta in mano e dite :

« Avete, o signori, un viglietto urgente da inviare allo scia di Persia? Prendete la mia cassetta d'ebano. Un invito a pranzo pel gran Mogol? prendete la mia cas-

setta. Volete domandare un vero casimiro ad un fabbricatore delle Indie? Prendete la mia cassetta! Non appena vi avrete gettata dentro la vostra lettera che vedrete partire a volo spiegato i fattorini più agili e pronti che mai si possano desiderare.

Indi, rivolgendovi ad un signore dell'assemblea, continuate: « Fatemi il piacere, signore, di mettere alla prova la mia cassetta da lettere. Se non ne avete alcuna da mandare, affidategli pure il vostro biglietto da visita che noi indirizzeremo, se non vi spiace, alla regina Pomarè.

« Prendete voi stesso la mia cassetta, ve ne prego; eccola è spalancata (La si apre e gliela si consegna). Ponetevi entro il vostro biglietto; non c'è duopo d'indirizzo. I miei fattorini non sanno leggere, ma indovinano le volontà! Benissimo!... tenete pure la cassetta — e chiudetela. »

Lo spettatore eseguisce ciò che gli vien detto di fare.

Allora vi allontanate un poco da lui; e continuate: « Ora levatene il coperchio.... Oh! che? ecco i fattorini alati che ne escono e si pongono in via fendendo l'aria. Davvero.... sono dei superbi uccelli delle isole; il vostro biglietto di visita non c'è più; fu portato via dai fattorini che vi si trovavano invisibili per voi poco fa, ed ai quali ora avete spalancata la porta. »

SPIEGAZIONE.

L'interno della cassetta di cui vi servite è nero, e l'occhio non vi discerne alcuna irregolarità, nondimeno, allorchando vi deponete la lettera, ciò che sembra essere il vero fondo della cassetta non è che un asse posto nella cerniera e la cui superficie, eguale a quella del disotto, forma con essa un angolo sufficiente, perchè fra quell'asse ed il fondo reale si trovi uno spazio dove possano agevolmente collocarsi uno o più uccelli. Nell'abbassarsi, il coperchio fa scattare un saliscendi, che fa prestamente

scorrere, dal basso in alto, l'asse sulla cerniere. Questo, fortemente aderendo ad uno dei canti della cassetta, prende, come in un portafogli chiuso solidamente, la carta o la lettera e libera gli uccelli che se ne svolazzano via, in quello che gli spettatori stupefatti aprono la scatola o cassetta, che pur tuttavia non avevano mai abbandonata.

Le Piramidi.

Voi dite. « Chi può essere sicuro che nel suo vino non c'è acqua? Nessuno forse, eccetto quello che lo fabbrica; ed ancora, s'è negoziante di vino, si potrebbe scommettere che l'abitudine gli avrà fatto battezzare, come si dice, persino la bibita che s'è riservata per sè medesimo. Colla sola magia si può andar certi di non bere dell'acqua tinta in rosso anzichè del buon vino, ed il processo consiste nello separare, in un minuto secondo, il vino dall'acqua, ed io sarò lieto d'insegnarlo ai miei spettatori. »

Versiamo del vino in una bottiglia, e, per maggior precauzione, aggiungiamovi un bicchiere d'acqua. (Eseguite il tutto). Io depongo la bottiglia su questo piedestallo, da ogni lato del quale collocherò un bicchiere. L'operazione sarà fatta però quando avremo coperto il tutto con tre grandi bussoli. (Eseguite come sopra).

« Onde però rendere più notevole l'esperienza, lascerò designare a scelta di questa onorevole udienza, il bicchiere nel quale dovrà passare l'acqua e quello in cui dovrà passare il vino. »

Vi rivolgete ad un signore, e gli chiedete: E così che debbo fare?

Il signore vi risponde — ammettiamo — di far passare l'acqua a sinistra ed il vino a destra...

« Benissimo: rispondete... *Passate!* Ecco, l'operazione principia; già, lo sento al calore dei bussoli, sta per compiersi; è terminata! Leviamo via i bussoli; la caraffina è

vuota, e, secondo i vostri ordini, l'acqua passò nel bicchiere di sinistra, ed il vino in quello di destra. Avviso agli amatori del vino puro! »

SPIEGAZIONE.

Per compiere questa piacevole separazione del vino coll'acqua, bisogna servirsi di una caraffina forata di sotto con un buco turato con una pallottola di cera che si leva al momento opportuno, affinchè l'acqua tinta scenda nel piedestallo sul quale è collocata la caraffina, quando la si copre col bussolo, che del resto è semplicissimo. I bussoli destinati a coprire i bicchieri sono comuni sino circa alla metà della loro parte inferiore; ma la parte superiore di ognuno d'essi forma una specie di scatola conica divisa in due scompartimenti, che hanno entrambi un buco alla loro base. Quella scatola, mercè la sua divisione può contenere, ed infatti contiene, del vino e dell'acqua, in ogni bussolo. Per lo stesso fenomeno fisico della pesantezza dell'aria che costringe, quando si voglia trar del vino da una botte ricolma, a foracchiare il recipiente in due parti, il liquido non esce da uno degli scompartimenti o dal foro di cui testè parlammo, che al momento in cui si stura una corrispondente apertura sia in alto che sulla parete del bussolo. Anche questa parete è otturata con cera molle. Dopo che lo spettatore ha espresso il desiderio che il vino o l'acqua passi a destra od a sinistra, non si deve far altro che levare a destra od a sinistra, sia la pallottola che chiude lo scompartimento riservato al vino, sia quella che impedisce all'acqua di colare nel bicchiere.

La Casseruola infernale.

Entrate in scena portando con voi la vostra casseruola, una macchinetta su cui porla, a spirito di vino, ed al-

cuni uccelli morti e spiumati. Ponete gli uccelli nella casseruola, collocate questa sulla fiamma, indi, rivolgendovi all'udienza, dite così:

« Capisco che voi incominciate, signori e signore, a sentir compassione di queste innocenti creaturine che Dio non aveva create così gioconde e miti, per essere poi strozzate e poste in una casseruola.

« Ma la magia bianca, signore mie, sarebbe indegna di ricrearvi coi suoi prodigi, se uno solo di questi vi cagionasse un solo minuto di tristezza. Di quel fuoco pertanto che arde e consuma la mia bacchetta magica, per compiacere a voi, farà una fiamma di vita e di risurrezione. Io farò pertanto risuscitare qui adesso sull'attimo, con tutte le loro penne e la loro giocondità, gli uccelletti che si trovano in quella casseruola, già morti, spiumati e mezzo arrostiti. »

Allora chiudete la casseruola, e dite: « Ma, per accrescere il caldo ristoratore di cui abbisognano per rinascere, copriamo la casseruola dove, senza la vostra benevola compassione, stavano per cuocere intieramente. Non vi par già di udirli ringraziarvi coi loro allegri pigoli? Affrettiamoci via, a levare il coperchio. (S'eseguisce).

« Non vi ho mantenuta io la datavi parola! Eccoli, che escono tutti dalla casseruola, battendo lietamente le ali e svolazzando da ogni parte. »

Difatti in quel momento vari uccelli si spandono per la sala o pel teatro.

La spiegazione di questo giuoco è la seguente: Gli uccelli spiumati sono rimasti nella casseruola; i volatili viventi stavano racchiusi nel coperchio. Benchè la forma di questo non abbia nulla di straordinario, esso permette però di dissimulare nel suo interno una specie di piccola cameretta. Un'asse piatta, rotonda, mobile e libera, serve come di pavimento a questa cameretta, e la chiude ermeticamente. Premendo alcun poco quando si chiude la casseruola un bottoncino posto nell'alto del coperchio, si

fa cadere l'asse rotonda, la cui caduta ha il doppio risultato di mettere in libertà gli uccelli e di coprire intieramente i morti.

La Spada della carta.

Mostrate la spada che tenete in mano all'uditorio, e dite:

« Voi avrete senza dubbio, signori e signore, udito parlare di un maestro di scherma guascone il quale possedeva una spada di cui così abilmente servivasi da non essere colto, anche sotto il più grande acquazzone, da una sola stilla di pioggia? »

« Bene: questa nostra spada (la mostrate al pubblico) io l'ho comperata da un altro guascone, cugino ed erede del celebre schermitore, perchè pensai che essa dovesse nutrire una magica virtù; nè — il mio amor proprio è ben lieto di dirlo — io mi sono ingannato nelle mie induzioni... Ed infatti voglio darvene subito ora una prova incontrastabile; ma non però — ve ne avverto — giocando di scherma con delle gocce di pioggia. »

Deponete allora la spada sul tavolo, e prendendo un mazzo di carte da giuoco, vi avvicinate ad uno spettatore, e gli dite:

« Fate, vi prego, di estrarre una carta da questo mazzo; e mostratela, se v'aggrada, al vostro vicino intanto che io anderò a pigliare la spada del guascone. »

Pigliate la spada e ve gli avvicinate di nuovo.

« Eccomi; siate pur senza timore: se mai passerò alcuno da parte a parte con questa spada, non sarà altri che un personaggio di carta. Proviamoci! Riponete nel mazzo quella carta che v'avete levata fuori; poi mescolate, bene, di grazia, ed anzichè restituirmi colla mano il mazzo, gettatelo in aria, al disopra del mio capo, quando avrò contato sino al numero tre...

« Attento che incomincio: uno... due... tre. »

Lo spettatore eseguisce come gli venne detto, e voi infilate sulla punta della vostra spada la carta scelta.

« Benissimo colpito! continuate allora voi, poichè con un colpo della mia spada ho infilzato il sette di picche (ammettiamo che la carta scelta sia tale) in mezzo a quella vera pioggia di carte.

« Sarebbe per avventura anche la carta che avete levata fuori del mazzo?...

« Precisamente! risponde lo spettatore.

« Ed ora, io vi domando (continuate voi) chi potrebbe non solo vantarsi, ma appena ragionevolmente lusingarsi, di essere così destro con una spada ordinaria?

SPIEGAZIONE DEL GIUOCO.

L'arme che il prestidigitatore adopera possiede qualche cosa che non hanno le altre, e questo è una specie di recipiente rattenuto da una molla a spirale, adattato all'impugnatura della spada, e coperto da una piastra quadrata della grandezza di una carta, apparecchio in sè di poco volume e che viene agevolmente nascosto dalla mano. Un filo fortissimo è assicurato alla molla, e teso fino alla punta un po' arrotondata della spada, dove passa per un piccolo foro, che, malgrado la forzata tensione della molla, gli impedisce di tornare indietro; aggiungiamo che a capo del filo, è attaccata la punta (lunga circa due centimetri) di una spada. Prima di fare il giuoco si fissa una carta a quella estremità del filo al disotto della punta di cui ora parliamo; poi, premendo la molla, lo si fa discendere, dal lato opposto a quello in cui si svolge, fino all'elsa dell'arme; colà, si colloca la carta sul piatto del recipiente e la si tiene ferma col pollice, sino al momento in cui si finge di tirare il colpo di spada nel mazzo delle carte slanciato in aria dallo spettatore. Allora non rimane a far altro che lasciar partire il filo che rapidissimo ri-

sale alla sommità della spada dove si ferma colla carta che sembra essere stata realmente colpita fra quelle che furono gettate in aria.

Perchè poi questa carta sia realmente il sette di picche, cioè quella che fu estratta dal mazzo dello spettatore, noi rimandiamo il lettore ai capitoli precedenti in cui parlammo dei giuochi di carte.

La Cassetta delle scomparse, apparizioni e restituzioni.

Indicare e descrivere questa cassetta gli è un dar la chiave di molti infiniti scherzi che si possono rinnovellare sotto varie foggie od immaginare.

Si compone essa di tre scompartimenti o camerette poste allo stesso piano, l'una di fianco all'altra, che si aprono ognuna dall'alto, mediante un coperchio a molla simile a quello di certe tabacchiere. Di questi tre scompartimenti, due, o le camere contigue di destra a sinistra, o quelle di sinistra a destra, sono mobili e riposano sopra un canaletto fatto scorrere a volontà da un ordigno posto sotto la cassetta.

Supponiamo che vi abbiate nascosto un uccello e che vogliate mostrare che la cassetta non contiene nulla.

Prendendo la destra per punto di partenza, avrete dovuto collocare l'animale nell'ultima delle due camere contigue e mobili a destra. Prima di alzare il coperchio di questo scompartimento, farete scorrere il canaletto che trasporterà il detto scompartimento nel mezzo e lascerà vuoto quello che voi mostrerete. Per passare alla camera di mezzo, ricondurrete il canaletto verso la destra e così riporrete a suo posto lo scompartimento, e potrete allora far vedere la seconda camera e la terza che non esiste che per dare il posto necessario al movimento delle piccole macchine. Finalmente, per venire ad una conclusione, fate che l'uccello comparisca nello scompartimento

di mezzo. Già s'intende che, agli occhi dello spettatore, non ci deve essere stato che un sol coperchio alla volta di alzato.

Nascita di frutta, di fiori e di uccelli, riapparizioni di oggetti fatti scomparire, sono i menomi servigi che questa magica cassetta vi potrà rendere.

Un musico in una moneta.

Vi rivolgete ad uno spettatore e gli dite:

« Mio caro signore, prestatemi, ve ne prego, uno scudo. »

Il prestito fatto, lo accostate all'orecchio, ascoltate attentamente, poi soggiungete, fingendo meraviglia: « Dio buono!... signor mio, che havvi mai nel vostro scudo? »

Lo spettatore sorride.

« In questo scudo, dite, vi debb'essere uno strumento qualsiasi, oppure qualche cantore che produce dei suoni armoniosi. »

Lo spettatore sorride una seconda volta.

E allora voi: « Ella non ode niente, è vero? Lo arguisco dal suo incredulo sorriso. Ma ciò dipende unicamente dal non aver ella l'orecchio magico. Del resto ora lo sapremo, costringendo l'invisibile abitatore di questa moneta a sloggiare dalla sua prigione d'argento; e, siccome sarebbe difficile il mandare un formale congedo al nostro piccolo cantore, così incominceremo col privarlo d'aria e di luce.

Allora prendete un astuccio che avete sul tavolo, e dite (eseguendo):

« A tale effetto porremo lo scudo in questo astuccio. Eh! per bacco! gli è proprio largo quanto basta, perchè ci possa entrare la moneta. Prendete, caro signore, ponetevi entro voi stesso il vostro scudo. (Lo spettatore eseguisce).

« Vedete bene che l'astuccio è perfettamente vuoto, e

la moneta vi scende sino in fondo, n'è vero? Benissimo, aggiungete; rinchiudiamo l'astuccio per intercettare la luce e l'aria, come già abbiamo deliberato.

L'astuccio vien chiuso, e, dopo un istante, voi pregate lo spettatore d'aprirlo di nuovo.

« Abbiate ora la compiacenza, gli dite, di riaprirlo, onde lasciare, se gliene viene il capriccio, che sloggi il singolare abitatore di cui ci occupiamo... Eh! che vi ho detto io?... Eccolo che se ne vola via, a volo spiegato dall'apertura!... Dunque era proprio un musico?... Guardate! È il più bel canarino che abbia mai veduto.

Infatti un canarino sfugge dall'astuccio, (che rimane completamente vuoto), e va svolazzando qua e là.

Voi allora continuate: « Adesso però, caro signore, che feci uscire il misterioso cantore che si trovava nascosto nella vostra moneta, non voglio che voi rimaniate privo per ciò del vostro scudo... Faremo metá per uno: lo scudo ritornerà nel vostro borsello, ed il canarino rimarrá per me. Siete contento?

Pregate allora di nuovo lo spettatore di rinchiudere l'astuccio, dopo di avergli fatto ben osservare però che è completamente vuoto, indi battete replicatamente sul medesimo colla vostra bacchetta, e, quando lo fate riaprire, vi si trova ancora lo scudo al posto di prima.

SPIEGAZIONE.

Il coperchio, l'astuccio, e il vaso propriamente detto, sono press'a poco della stessa lunghezza, e, per chiudere il vaso, entrano esattamente l'uno nell'altro. Essi contengono poi un terzo astuccio il quale, secondo si stringa o meno la parete del coperchio, si leva con questo ovvero rimane nel campo principale del vaso; gli è in quest'ultimo interno scompartimento che fu collocato il canarino. Per far deporre il tallero nell'astuccio, si aprono, alzandoli, l'uno contemporaneamente all'altro, il

coperchio e la parte dove si trova l'uccello. Lo spettatore non vede quindi più che un astuccio vuoto, sotto il quale, benchè glielo consegniate in sue mani, tenete la vostra destra; perchè questo scompartimento ha un fondo mobile assai poco aderente, che il peso della moneta socchiude e fa, insieme ad essa, che vi cada in mano. Voi rinchiudete allora prestamente l'astuccio e pregate la persona che lo tiene in mano di aprirlo ella stessa. Ora, siccome essa lo fa naturalmente, non alza che il solo coperchio, e per conseguenza lascia lo scompartimento dell'uccello girare attorno all'astuccio ed aprirsi. Per il che il canarino ne approfitta e ripiglia la sua libertà.

Allorquando poi trattasi di ricuperare la moneta perduta, voi fate tenere (come potreste fare con qualunque altro oggetto) in mano allo stesso spettatore l'estremità della vostra bacchetta, e tenete l'altra estremità colla mano in cui racchiudete lo scudo, che il proprietario ricupera.

Fioritura di carte da giuoco.

La *fioritura di carte da giuoco* è forse fra i nuovi giuochi uno dei più graziosi che si debbano alla magia simulata. Esso ci darà inoltre l'occasione di far conoscere ai lettori un arnese meccanico dei migliori e più ben combinati.

Gli è questo un arbusto coperto di foglie e che immerge le sue radici in un vaso elegante da fiori.

Il prestidigitatore lo fa collocare sulla sua tavola, pregando parecchie persone d'estrarre dodici carte da un mazzo; poi, quando queste sono ben conosciute dagli spettatori, ognuno depone la sua sopra un tondo o vassoio, oppure la brucia immediatamente. Le loro ceneri insieme unite vengono allora seminate attorno all'arbusto, in cima al quale si vedono sei carte, d'improvviso, sbocciare, come fossero fiori; poi una seconda fioritura fa comparire le altre sei in luogo delle prime.

Passiamo ora dietro le quinte per imparare il segreto dell'arbusto meraviglioso. Sollevando alquanto il piedestallo del vaso, noi vediamo che fu collocato sopra un triplice pedale; il primo fa salire, sino ai tre quarti circa dell'arbusto, un fusto che il tronco e le foglie hanno impedito di far vedere. Questo tronco si compone di scodellette chiuse, tenute come le stecche di un ventaglio, in capo ad ognuna delle quali trovasi un piccolo apparecchio che presenta una delle sei carte *forzate*, che il prestidigitatore ha dato da scegliere. Quando il fusto è giunto al punto da noi indicato, un secondo pedale fa allargare i rami del nostro ventaglio, gli imprime un secondo moto ascendente e le carte vanno a coronare il fogliame dell'albero.

Senonchè sono fiorite solo sei delle dodici carte e sei altri spettatori chiedono di vedere le loro. Il terzo pedale soddisferà anche a questi intieramente. Nel mezzo di ciascuno dei piccoli apparecchi posti in cima alle scodellette, è posta su una cerniera un ventaglio che può girare da destra a sinistra, come farebbe il foglio d'un libro aperto. Ora, nel ritto e rovescio di questo foglio, stanno due metà di carte, le cui metà corrispondenti si trovano sulla piastra dove sta fisso; di maniera che, facendole passare da un lato all'altro, si chiude in certo modo qui un libro che nasconde agli occhi la prima carta, e là se ne apre un secondo che ne lascia vedere una nuova. Tali sono le funzioni del terzo pedale.

La Bottiglia inesauribile.

Chi di voi, lettori, non ha fra la generale ammirazione, chiesto un bicchierino di cognac o di rumme, di curaçao o di kirsch, di anisette o di assenzio a quella meravigliosa bottiglia la quale in un quarto d'ora, e per una buona mezz'ora, versa all'istante, e ad ogni spettatore, il liquore

Magia, Prestigio, ecc.

13

ch'egli preferisce? Nessuno forse. Ma coloro che non hanno veduto un simile prodigio, ne hanno certamente udito a parlare in cento conversazioni e dar origine a molti commenti e supposizioni, e molti curiosi hanno cercato il segreto di questo miracolo, senza poterne trovare una spiegazione proprio soddisfacente: speriamo quindi che ci sapranno grado se li illuminiamo interamente circa il mistero in discorso.

La bottiglia dei cento liquori contiene parecchi ben separati scompartimenti, ad ognuno dei quali serve di condotto un piccolo tubo alquanto meno lungo del collo che esso segue parallelamente. La bottiglia verso il mezzo è traforata da altrettanti piccoli fori che corrispondono a queste separazioni. Fino che i fori rimangono turati, il contenuto dei vari scompartimenti non potrà uscirne. Nei primi si pongono diverse specie di liquori di quelli che danno un più particolare sapore, o che si prevede siano più richiesti, e, nell'ultimo semplicemente, dell'acqua inzuccherata. Nel mezzo della bottiglia rimane un certo spazio che si empie di vino, e, quando lo si è vuotato al cospetto degli spettatori, essi rimangono meravigliati udendo il giocoliere che dichiara come sta per far uscire da quella bottiglia, di cui ha già apparentemente versato il contenuto, altrettanti bicchierini di differenti liquori quanti se ne potranno desiderare.

Tuttavia, nulla havvi di più certo: il prestidigitatore prende la bottiglia in modo da tenere coperti colle dita i fori di cui abbiamo parlato, i quali sono disposti al detto scopo, e che, per precauzione, egli ha classificati nella sua memoria per ordine alfabetico in rapporto colla prima lettera dei liquori posti secondo lo stesso ordine negli scompartimenti; per esempio: anisette corrispondente al primo foro turato dal primo dito o pollice, ecc., ecc. Ogni qualvolta vi si chiedi uno dei liquori contenuti negli scompartimenti, voi alzate il dito che chiude la piccola apertura necessaria per l'uscita del liquido, e rintappate

il foro, per aprirne un altro a seconda del bisogno. Nel caso poi in cui si nomini un liquore non contenuto nella bottiglia, ricorrerete all'acqua zuccherata. Bisogna però avere per norma che certi bicchierini perfettamente classificati, hanno subito una preparazione, affinchè, coll'acqua zuccherata, possano dare, secondo l'arte del liquorista, il sapore dei tali o tali altri liquori. Il così detto *bicchiere del diavolo*, che tutti conoscono, è una variazione di questo sistema.

Teofrasto Paracelso, od il Piccione decollato con un colpo di spada tirato alla sua ombra od alla sua immagine.

Si dà a questo giuoco il nome di *Teofrasto Paracelso*, perchè si pretende che un uomo di tal nome abbia ucciso suo fratello, dando un colpo di pugnale al di lui ritratto. Questo aneddoto, che non è riferito da storici contemporanei, nè da testimoni oculari, dev'essere riguardato come apocrifo. Checchè ne sia però di tal storiella (che voi racconterete), il giuoco di cui si tratta consiste nell'attaccare il collo d'un piccione in mezzo a due fettucce ben distese, sostenute da due colonne, e decapitare questo animale senza toccarlo, nell'istante che si tira un colpo di spada all'uccello dipinto su un cartone.

SPIEGAZIONE.

Le due fettucce, in mezzo alle quali si mette il collo del piccione, tengono nascosta una piccola lama d'acciaio ben tagliente ed arroncigliata in forma di falce; questa lama è attaccata ad un cordone di seta, che passa entro le due fettucce e nel mezzo d'una delle colonne, e va a finire nelle mani d'un compare.

Il collo del piccione dev'essere fermato da una specie d'anello di seta, perchè non possa andare nè innanzi nè indietro.

Colui che fa il giuoco, tirando il colpo di spada all'uccello in pittura, dà un gran colpo di piede che serve di avviso al *compare* per tirare il cordone e la falciuola che stringe il collo del piccione, e gli taglia la testa nel medesimo istante.

La Palla obbediente.

È una palla buttata in un casotto a tre porte, la quale esce da una di quelle che si vuole. E la spiegazione ne è questa: un canale inclinato, nel quale rotola la palla per discendere, ha nella sua parte inferiore a differenti altezze due buchi fermati con linguette od animelle, che il *compare* può aprire per mezzo delle molle. Questi due buchi formano l'apertura e l'estremità di due canali, che vanno a finire l'uno a destra, l'altro a sinistra, a due porte differenti, ed il primo canale va a finire nella porta di mezzo.

Se si domanda che la palla esca per la porta che è a destra, il *compare* spinge una molla per aprire la prima animella, che la palla deve incontrare nello scendere; essendo aperta questa animella, la palla non può passare in quel luogo senza cadere per la propria gravità nel secondo canale, che la conduce alla porta sulla dritta.

Se si domanda che la palla passi per la porta a sinistra, il *compare*, coll' aiuto di un'altra molla, apre la seconda animella, e la palla passa sulla prima che è chiusa, e cade necessariamente nella seconda, che col canale la conduce alla parte sinistra.

Finalmente, se si vuole che esca dalla porta di mezzo, il *compare* non ha da far nulla, poichè il canale la dirige direttamente in quel luogo, essendo chiusi gli altri buchi.

Le dodici scatole una dentro l'altra.

« Far passare invisibilmente un oggetto entro una scatola, dite voi, presentandovi all'uditorio, vi parrà, al punto a cui siamo giunti, un giuoco da scolaretti o da fanciulli. Ma forse che non vedreste senza meraviglia il prestidigitatore che, preso a prestito un anello od una moneta, le sappia far attraversare sull'istante dodici scatole ben chiuse, contenute le une nelle altre, in maniera che l'oggetto prestato si trovi nella più piccola, vale a dire in quella del mezzo o dodicesima? Eseguiamo adunque il giuoco, e v'assicuro che produrrà un grande effetto. »

Si chiede pertanto a prestito un anello, che si fa sparire coi processi già da noi indicati per l'escamotaggio dei turaccioli ed altri piccoli oggetti. Ritornate poi alla vostra tavola e fate destramente passare l'anello al vostro aiutante, chiamato a voi vicino con qualche pretesto.

Alcune parole che rivolgete agli astanti daranno ad esso maggior tempo di quanto gli possa occorrere per adempiere a quanto deve. Il suo ufficio consiste nel collocare subito l'anello sul sito dove si deve trovarlo. Si comprende agevolmente che, se dovesse chiudere dodici scatole ed introdurle l'una nell'altra, egli impiegherebbe un tempo troppo lungo e distruggerebbe il prestigio. Ma così non è: le scatole, i cui coperchi da un lato sono disposti in modo da non formarne in certa guisa che uno solo, e dall'altro, i fondi che non ne rappresentano che uno solo, queste scatole, diciamo, si accomodano siffattamente che, riunendo i fondi ai coperchi, si trovano tutte chiuse in uno stesso colpo e così presto come fossero una sola.

Dietro vostra domanda dunque l'assistente le reca. Voi prendete allora l'oggetto sostituito, l'impalmate, indi lo fate sparire o nella servente o nelle taschine, nel mentre

fate le viste di riporlo nella scatola multipla che date altrui ad aprire. Ma, bench'essa si possa chiudere in una sol volta, è impossibile giungere all'ultima senza aprirle ad una ad una, e lo spettatore che di ciò è incaricato non è ricompensato della sua fatica che dalla gradita sorpresa di trovare l'oggetto nell'ultima scatola.

La Cascina delle Fate.

È questo un giuoco che potrebbe far seguito a quello della bottiglia inesauribile.

Voi dite, per esempio: « I signori che si trovano qui presenti hanno gustato i miei vari liquori? Ne sono rimasti contenti?... Se se ne trovarono soddisfatti, ne sono soddisfatto io pure.... Ma no (replicate dopo una breve pausa), non sono proprio soddisfatto interamente.... Mi vergogno anzi di non avere offerto che bevande atte al palato ed al gusto degli uomini.... Ah! perchè mai fui sì incivile di dimenticare che i liquori non convengono alle donne?... Eppure sonvi molte signore in questa sala, e tutte belle e tutte graziosissime.... La mia fu una colpa imperdonabile.... Fu un vero errore il mio di non essermi ricordato del sesso gentile!... Ma peccato confessato è mezzo perdonato: ed io sconterò ora la mia colpa involontaria, offrendo alle geniali ed eleganti signore che mi stanno davanti una bevanda che piacerà loro, ne sono certo....

« E quale sarà questa bevanda?

« Del latte.

« Sì, offrirò loro del latte appena munto.... anzi, *pardon*, della crema; ed inoltre, per compensarle in qualche modo del ritardo nell'offrir loro qualche prodotto della mia cascina, farò appello alla mia bacchetta magica perchè la crema che offrirò loro a bere, sia ricavata in modo diverso da quello che s'usa ordinariamente; ed invece di

essere il prodotto della mungitura d'una giovenca sia estratta da fagioli, cipolle, ecc.

« Animo, all'opera. »

Veniamo subito alla spiegazione di questo giuoco.

Dovete avere un vaso semplicissimo, rotondo, entro il quale avete posta della crema, però in maniera che non giunga fino agli orli. Poi dovete coprire il vaso con una specie d'imbuto, il cui collo chiuso all'estremità inferiore s'immerga nel liquido, però senza spostarne una data quantità.

In quest'imbuto verserete dei fagioli, delle cipolle, ecc. e, per far credere che il vaso ne sia tutto ricolmo, vi catterete dentro sino al fondo una bacchetta la quale naturalmente passerà per il collo od il canale dell'imbuto. Coprirete quindi il vaso con una specie di campana di latta, nel mentre annunzierete che il prestigio sta per effettuarsi, e leverete da capo la campana contro la quale per la forza della pressione trovasi l'imbuto.

Allora potrete versare alle vostre spettatrici la crema promessa.

La Bottiglia dei nastri.

Comparite davanti all'uditorio colla vostra bottiglia in mano, e presentate il vostro giuoco press'a poco così:

« Vedendomi comparire colla bottiglia fra le mani, non mi accusate (rivolgendovi specialmente alle spettatrici), belle signore, di sconoscere i vostri gusti delicati e di volervi tributare una grossolana galanteria. Io so perfettamente che Bacco non è la divinità che voi incensate di preferenza e che i di lui doni non sono di quelli che voi amate di più.

« Io mi affretterò quindi (mentre state parlando, eseguite) di vuotare in questo vaso il vino vecchio di cui è colma la mia bottiglia, e di farlo subito portar via.... »

Il vostro ajutante infatti s'accosta alla tavola, prende il vaso e l'esporta.

« Ecco l'affare bell'e terminato, dite voi, e proseguite così:

« Ora la bottiglia trovasi vuota: no.... m'inganno: è tuttavia ripiena dello spirito della divinità che abbiamo testè veduto uscire; ma questo spirito non uscirà che dopo aver presa, divenendo un corpo visibile e palpabile, una forma che vi sia, mie belle signore, gradita; la è questa una galanteria del vecchio Bacco, geloso di prodigarvi, almeno una volta, dei favori degni di lui.

« Di già lo spirito è trasportato (in ciò dire agitate la bottiglia), e scappa dalla sua carcere di cristallo; ecco che dapprima ne esce una bella fettuccia rossa, poi una azzurra, una rosa, una verde.... (agitate ancora); mi pare che non vi rimanga altro che dire qual'è il colore che preferite. Lo spirito di Bacco assunse tutte le gradazioni: bramate dei nastri color ciliegia, lillà, arancio?... (Si scuote sempre la bottiglia). Eccoli!... Ne volete di bianchi, di grigi perla, di violetti, di color giunchiglia, di color amaranto?... I vostri desiderî sono compiti.... La galanteria di un nume non ci bada troppo per qualche metro di più o di meno. »

Il meccanismo su cui si basa questo giuoco non è molto complicato. La bottiglia di cui si serve il prestidigitatore è composta di un fiasco di latta verniciata in nero senza fondo, e che serve come di anima alla carcassa di una seconda bottiglia che è facilissimo introdurvi e far uscire dal fondo. Questa carcassa ha il fondo guernito di otto o dieci rocchetti od incannate sulle quali si rotolano le fettucce di ogni sorta di colore. Un'estremità delle dette fettucce trovasi fissata nell'orifizio delle bottiglie, dove, passando per un anello orizzontale, è tenuta ferma mercè un nodo. Il prestidigitatore non ha quindi a far altro che tirar fuori, secondo che ne viene richiesto, le fettucce che le signore desiderano. Inoltre lo scheletro di detta botti-

glia è provveduto di uno scompartimento longitudinale abbastanza largo, e ben chiuso sino in alto; e da esso esce il vino che si estrae dalla bottiglia.

Doppia sorpresa.

Fare a venti passi di distanza invisibilmente passare un cedro ed una moneta presi a prestito, ed, invece del riso che empieva un vaso a calice, far trovare la moneta in mezzo al cedro e cagionare in tal modo agli spettatori una doppia sorpresa. Pretermettendone per brevità la così detta *messa in scena*, veniamone subito alla soluzione.

Voi scambierete tosto la moneta segnata che avete presa a prestito. Intanto che con brevi parole preparate il pubblico al giuoco che state per fare, il vostro assistente, fra le quinte, insinua nel mezzo del cedro, in cui ha praticato un'incisione, la moneta prestata di cui è andato in possesso. Poscia egli colloca quel frutto nel fondo di un vase di bosso che avrà la forma dei vasi da fiori che ornano i nostri giardini; riempie quest'ultimo di riso e lo reca sulla scena.

Il giocoliere, dopo aver mostrato che il vase è intieramente pieno di riso annunzia che sta per far passare un cedro che tiene in mano, nel luogo dove prima stava il riso, e in pari tempo fa sparire il primo. Parimenti agisce riguardo alla moneta sostituita a quella che gli fu consegnata. Quindi prende il vaso dove non è più rimasto un grano di riso, ne fa uscir fuori il cedro che vi trova, e lo taglia in due per estrarre l'oggetto segnato dagli spettatori.

La scomparsa del riso è dovuta alla cooperazione d'un pedale che solleva il fondo mobile del vaso. Con ciò apresi ai grani un'uscita circolare che li fa precipitare nel piedestallo del vaso, dopo di che il fondo ripiglia il suo posto appena viene a cessare l'azione del pedale.

La Marmitta diabolica.

Presentate il giuoco press'a poco a questo modo:

« Ed ora, cari signori ed amabili signorine, dopo che vi ho già trattati con bibite diverse, vorrei anche offrirvi da pranzo o da cena, e farvi assaggiare un po' della mia cucina. Vediamo un po' quello che si potrebbe ottenere da questa marmitta sospesa come quella dei soldati, mediante un gancio a tre bastoni posti a cavalletto. (Il vostro ajutante ha in quel frattempo disposto il tutto sul tavolo). »

Voi continuate guardando dentro alla marmitta, indi mostrandola agli spettatori:

« Ahimè! questa marmitta è vuota, proprio vuota, e bisognerebbe incominciare col porvi dentro qualche cosa. Ad ogni modo empiamola d'acqua. Una secchia non basta; poniamone due.... anzi tre.... (s' eseguisce) Finalmente la è colma; copriamola, e disotto accendiamo questo fuoco magico. Parmi che voi crediate ch'io farò bollire soltanto dell'acqua.... Ma chi sa? Leviamo alquanto il coperchio per vedere se il nostro liquido assume un diverso aspetto.... Che veggo mai? — dite poi, nel mentre fingete la maggior meraviglia — Non c'è più una stilla d'acqua, ed invece delle anitre che fuggono fuori della marmitta. Ahimè! pur troppo ho fatto i conti senza l'oste invitandovi a cena.... La magia bianca ha dimenticato di spiumare i volatili ch'essa ci regala! »

SPIEGAZIONE DEL GIUOCO.

Uno dei bastoni che sostiene la marmitta è vuoto; da un capo esso penetra nel pavimento e dall'altro si addatta ermeticamente alla sbarra trasversale del pari vuota al di dentro, nella quale è infisso l'uncino o gancio del

pari vuoto come il manico che sostiene e che si prolunga in tubo da un lato e dall'altro sino al fondo della marmitta. Una pompa aspirante forma il vuoto in questi differenti condotti, che realmente non ne formano che uno solo e l'acqua vi si precipita, fino a che termina l'aspirazione, vale a dire sin quando è consumato il liquido; nel coperchio poi che è doppio v'è uno spazio vuoto ove si mettono le anitre, e premendo una molla si apre e le lascia cadere nella marmitta.

Il BOL o vaso di ponce.

Questo giuoco può benissimo servire di seguito al precedente.

Il vostro ajutante vi porta un vaso molto grande che depone sul tavolo, indi si ritira.

Voi dite: « Siccome non sono riuscito — e me ne vergogno altamente — a produrre una sola tazza di brodo con tre secchi d'acqua, proverò se mi riesce più facile di ottenere del ponce.

« Coraggio; all'opera. »

Vi fate prestare dagli spettatori e dalle spettatrici dei fazzoletti, dei ventagli, dei fiori ecc. Li prendete, ringraziando, e li cacciate dentro tutti confusamente nel vaso; indi dite:

« Ora che ho empito il mio vaso con quanto mi venne gentilmente prestato, copriamolo con questo coperchio, a campana. »

Prendete infatti il coperchio del vaso — il quale ha appunto tal forma — ed eseguite come avete detto.

Vi chinate un pochino sul vaso, fingete di annasarlo, indi sclamate:

« Già mi pare — se non isbaglio — d'odorare una specie di profumo di rum.... Leviamo il coperchio (Eseguitelo). Uff! Il vaso arde!... Gli è un piccolo lago bollente!... Presto dei bicchieri.... »

Il vostro ajutante accorre subito al vostro comando e ve ne porta parecchi su un vassojo.

Voi vi mostrate ognor più sbalordito e gridate, guardando nel vaso, e dopo aver empito alcuni bicchieri: « Ma come! Più si mesce e meno il ponce diminuisce!... Empiamo ancora dei bicchieri.... » Continuate sempre a mescolare; poi guardate ancora nel vaso, e proseguite: Ve n'ha sempre altrettanto! Come! Che meraviglia è questa! Tutti hanno assaggiato del mio ponce, ed il vaso è sempre del pari ripieno!... Se ci rinunziate a vuotarlo, io pure cesserò dal versarne. »

Anche la spiegazione di questo bel giuoco è molto facile. Il vaso di cui bisogna servirsi si compone di parti sferiche; la prima, dove si sono introdotti gli oggetti, è rimasta nel coperchio in forma di campana che si è coperta nella parte inferiore, facendo in pari tempo muovere una certa molla od apparecchio destinato a dar subito fuoco al liquido già caldo che trovasi nella seconda parte del vase. Fra quest'ultima e la parete interna del vase esiste un vuoto grande abbastanza, che si empie di ponce, dove il livello del liquore sopassa quello del liquido contenuto nel vase. Questo poi comunica con un terzo scompartimento mediante un nascosto recipiente che la pressione di un bottoncino fa aprire o chiudere a volontà. A misura che diminuisce il ponce che si versa, basta aprire l'adito a quel terzo recipiente, perchè i due liquidi, posti in comunicazione, giungano ad un comune livello, sì che la bevanda in bollire s'alzi e sembri come inesauribile.

Il Gomitolo di lana.

« Ecco una prova meravigliosa della potenza elettrica comunicata a certi metalli dalla polvere di pirlimpinpin: » dite voi.

A ciò fare pregate uno degli spettatori di segnare una moneta qualunque, un fiorino od un tallero, e poi di prestarvela. Allora la scambiate tosto, ed intanto che il vostro assistente la porta seco, rivolgete, onde guadagnare uno o due minuti, alcune parole al pubblico, il quale, credendo di veder sempre in vostra mano la moneta prestata, non concepisce alcun sospetto.

Quel breve spazio di tempo basta alla persona che è in possesso della vera moneta per nasconderla entro un enorme gomitolo di lana. Si comprenderà per tanto che simile operazione non si potrebbe compiere senza il soccorso di qualche ingegnoso processo. Difatti la lana è stata da un capo raggomitolata attorno ad una specie di astuccio piatto, vuoto, non chiuso alle due estremità, e nel quale un tallero può agevolmente essere introdotto. Gli è in quel ripostiglio che l'assistente fa rapidamente entrare la moneta nel mezzo della lana, poi ritira l'astuccio, e reca il gomitolo al prestidigitatore.

Voi allora pigliate la moneta che pretendete di avere elettrizzata, ed annunziate che la farete passare entro l'enorme gomitolo che voi fate le viste d'aver scorto a caso. Con uno de' colpi di mano che abbiamo già spiegato nella prima parte, si fa sparire la falsa moneta che si ha in mano nelle *taschine*, nella *profonda* o nella *servente*, e si dice che la vera moneta è già, in virtù dell'elettricità, giunta al suo destino.

Il gomitolo allora viene collocato entro un ampio bicchiere sforacchiato in alto da un buco per il quale si fa passare un bandolo della lana. Allora si svolge il gomitolo con un piccolo arcolajo, finito il qual lavoro gli spettatori veggono, non senza sorpresa, rimanersene nel fondo del vaso la moneta ch'era nel corpo del gomitolo.

Gli Anelli chinesi.

Far entrare gli uni negli altri degli anelli di metallo perfettamente chiusi e formarne catene d'ogni specie.

Nulla di più incomprensibile e meraviglioso di questo giuoco.

Come spiegare, infatti, che anelli di metallo che sembrano non avere alcuna soluzione di continuità possano entrare gli uni negli altri, formare le catene più complicate e separarsi, poscia, colla medesima facilità con cui lo farebbero degli anelli composti d'una sostanza impalpabile?

Eppure questo prestigio sì meraviglioso riposa su una combinazione di grande semplicità.

Basta avere un anello aperto per dar passaggio agli altri. Il modo con cui allanciansi insieme questi anelli dà loro un'apparenza di complicazione ch'essi non hanno che in parte.

Gli anelli di questo giuoco si fanno in rame od in ferro brunito. Il ferro è preferibile al rame perchè questo metallo non ha, come l'altro, l'inconveniente di insudiciare le mani e di lasciar loro cattivo odore.

La grandezza degli anelli è affatto di fantasia; tuttavia essa debb'essere in relazione alla distanza cui questi oggetti sono presentati.

Per le grandi scene si adottano generalmente degli anelli di venticinque centimetri di diametro, mentre che diciotto centimetri bastano per gli anelli riservati alle piccole assemblee.

La grossezza del filo metallico dei grandi anelli è di sette millimetri; quelli dei piccoli non è che di sei.

La serie degli anelli si compone di dodici pezzi, cioè:

1.° Cinque anelli detti *semplici*, saldati alle loro estremità.

2.° Due anelli detti *chiavi*, le cui estremità non sono saldate e che possono separarsi facilmente.

3.° Tre anelli detti *giuoco di tre*, allacciati gli uni negli altri e le cui estremità sono saldate.

4.° Due anelli detti *giuoco di due*, allacciati gli uni negli altri come i precedenti.

Come abbiamo già detto, gli anelli che portano il nome di *chiavi* sono aperti.

Queste aperture si fanno in due modi:

Per le sedute in cui questo esercizio è veduto da lungi, l'apertura della chiave può avere uno scostamento sufficiente perchè il filo degli anelli vi passi liberamente.

Ma allorquando lo si eseguisce in una piccola riunione dove si è, in qualche modo, sotto gli occhi degli spettatori, le estremità della chiave debbono toccarsi e sono eziandio riunite da una piccola punta che esce in un buco conico sul genere di certi orecchini.

Questa disposizione presenta un po' più di difficoltà dell'altra, ma con un po' d'esercizio se ne viene facilmente a capo.

Per maggior facilità d'esecuzione, si ha cura di disporre la chiave in modo che le estremità, una volta liberate dalla piccola punta, si tengano discoste l'una dall'altra.

Si può, quando ciò è necessario, rimettere con una sola mano la punta nel suo buco, il che riunisce le due estremità dell'anello.

Le combinazioni degli anelli ponno essere svariate all'infinito; ogni prestidigitatore ne ha che gli sono proprie. Pure vi sono delle forme d'allacciamento adottate dall'uso e sulle quali si può guidarsi per la creazione di nuove figure.

La serie seguente è di buonissimo effetto; noi ne daremo come esempio la messa in scena.

VISITA DEGLI ANELLI. Quando si arriva in scena, gli anelli sono passati nel braccio sinistro e disposti nell'ordine seguente: cinque semplici, una chiave, un giuoco di due, un giuoco di tre ed una chiave.

Si si avvicina al pubblico e si rimettono successivamente i cinque anelli semplici agli spettatori, pregandoli d'assicurarsi se siano ben saldati, e, per aver l'aria di presentarne di più, si riprendono gli anelli dalle mani delle persone, si mettono un istante sugli altri e si presentano di nuovo perchè siano esaminati.

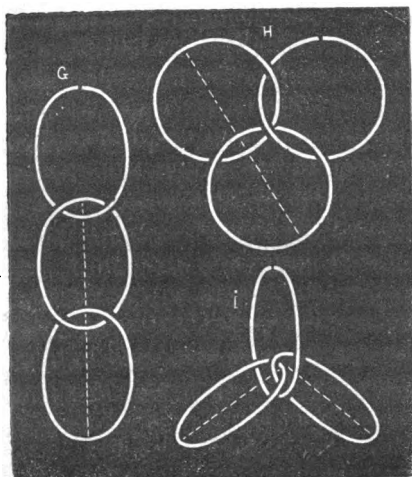
Quando i cinque anelli vi sono restituiti, deponete tutto il giuoco presso di voi su un piccolo tavolino ad un solo piede ed incominciate in tal modo l'esperienza:

PASSO DI DUE ANELLI. 1.° Prendete il *giuoco di due*, cioè i due anelli *inchiavati* l'uno nell'altro, e teneteli riuniti l'uno vicino all'altro, perchè non si possa vedere il loro allacciamento.

2.° Abbandonate l'uno dei due anelli, che cade naturalmente nell'altro, e, siccome si credevano separati, si crede siansi allacciati.

Questi anelli essendo saldati, si può dare a verificare il loro perfetto *inchiavamento*.

COMBINAZIONE DI TRE ANELLI. 1.° I due anelli (il *giuoco di due*), dopo esame,



essendovi restituito, vi si aggiunge una *chiave* che si *inchiava* destramente; ciò che fa una catena di tre (fig. 20).

2.° Formate la lettera *H*, *inchiavando* l'anello del basso nella *chiave*.

3.° Formate la figura detta la staffa. A ciò fare *schivate* per rimettere in catena come nella figura lettera *G*. Tenendo la *chiave* colla mano destra, prendete

Fig. 20.

colla mano sinistra l'anello di mezzo pel basso, rivolgetelo verso la *chiave*, e fatelo *inchiavare* a questo posto: avrete la figura lettera *I*.

COMBINAZIONE DI QUATTRO ANELLI. 1.^o *Schiavate* la *chiave* e *inchiavatela* segretamente in un *semplice*.

2.^o Tenete questi due anelli riuniti nella mano e lasciatene cadere uno nell'altro, come l'avete fatto colle combinazioni dei due anelli qui sopra spiegate.

Il pubblico essendosi assicurato nelle combinazioni precedenti che i due anelli erano ben saldati; non dubita che questa combinazione sia stata eseguita coll'aiuto d'una *chiave*.

3.^o Prendendo colla mano sinistra la catena di *due anelli* che sono stati visitati, e colla mano destra quella che avete appena allora formata, riuniteli per mezzo della *chiave* per formare una catena di quattro anelli che deponete sulla tavola.

4.^o Prendete il *giuoco di tre* colla mano destra, tenendo gli anelli riuniti e lasciateli andare l'uno dopo l'altro, come avete fatto pel *giuoco di due*. Nel momento in cui il terzo cade pel basso, *inchiavate* nell'anello superiore la seconda *chiave* e mostrate una seconda catena di quattro.

5.^o *Inchiavate* l'ultimo di questi anelli colla *chiave* e sospendendolo per l'uno degli anelli del mezzo, si forma la fig. lettera *K*.

6.^o Riunendo in una sola mano l'anello dell'alto e quello della figura lettera *K*., si rappresenta una specie di sfera (lettera *L*. fig. 21).

COMBINAZIONE DI DODICI ANELLI. 1.^o Prendete le due catene di quattro fra le mani, tenendole per le *chiavi*.

2.^o *Inchiavate* un *semplice* in ciascuna di esse e riunite le due catene mettendo un *semplice* fra le due chiavi.

3.^o Per completare la catena di dodici, prendete un *semplice* da ogni mano e teneteli riuniti a ciascuno degli

Magia, Prestigio, ecc.

11

anelli che terminano la catena. Sembra al pubblico che questi due anelli sieno ugualmente *inchiaupati* negli altri.

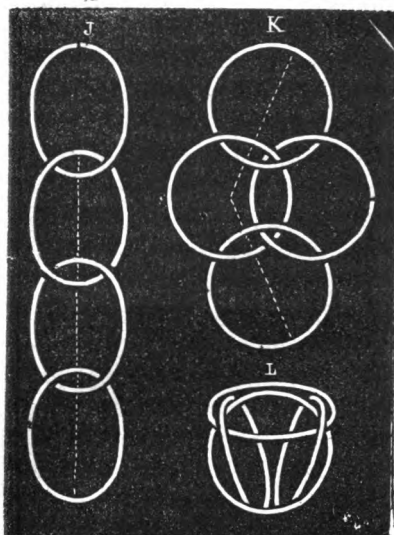


Fig. 21.

catena per formare delle apparenze di catene inestricabili.

2.° Nel mentre agitate e rinnovate gli anelli che sembrano imbrogliati e mescolati, *schiauate* successivamente le *chiavi* ed i *semplici* e date il tutto a visitare, avendo cura tuttavia di conservare le chiavi.

Per terminare in modo brillante, quando vi si restituisce il giuoco di tre che, ben inteso, non si è potuto separare, prendete quegli anelli e, riunendoli nella vostra mano destra, li passate nella mano sinistra, dove già stanno due anelli semplici che avete riuniti con una chiave.

Ripassando que'sei anelli nella mano destra, gli anelli del giuoco di tre si troveranno per gli ultimi, ed i due semplici inchiaupati in una chiave saranno al disopra.

Mostrando allora quella catena di tre anelli, che si prende per quella che si ha allora visitata, voi dite:

Per ajutare a distinguere l'allacciamento di questa figura, noi ne faremo l'analisi:

Incominciando dalla destra del prestidigitatore:
1.° un *semplice* libero;
2.° un *giuoco di tre*;
3.° una *chiave*; 4.° un *semplice*; 5.° una *chiave*; 6.° il *giuoco di due*;
7.° un *semplice* libero;
8.° i due anelli che pendono sono due *semplici* che sono *inchiaupati* nelle *chiavi*.

CATENE INESTRICABILI:

1.° Riunitevi fra le mani diversi anelli di questa

« Vi siete assicurati, o signori, che questi anelli erano ben solidamente allacciati insieme fra loro. Ebbene, vedrete con quanta facilità li separerò. Non ho a far altro che soffiarvi sopra. » Mentre che si soffia, si *schiaava*, senza alcun rumore, e si mostrano gli anelli separati.

Bisogna osservare però che avvi per l'uscita degli anelli una finta, che è di bellissimo effetto; così, in certi casi, quantunque un anello sia staccato dalla catena, lo si tiene vicino a questa, e da lungi questi anelli sembrano ancora *inchiaovati*. È allora che, allontanando lentamente l'anello che è libero, sembra che lo si faccia passare attraverso degli anelli impalpabili.

Nello stesso ordine dei fatti, quando si tiene la catena di quattro sospesa mercè l'anello *semplice*, si *schiaava* segretamente questo e lo si tiene un istante compresso contro la *chiave*, nella quale sembra sempre *inchiaovato*. Poi discendendolo lentamente sino al basso senza abbandonare gli anelli, sembra ch'esso gli abbia attraversati per uscire.

Questa sperienza sembra più misteriosa, allorquando la si eseguisce senza dire parola. Si può tuttavia farsi accompagnare da una musica dolce e leggiera.

Queste combinazioni, lo ripetiamo, non sono date in questo luogo che come esempi, e dovranno ajutare la prestidigitazione a crearne dei nuovi ancor più complicati.

Gli Equilibri notevoli.

Arrivando in iscena si presenta al pubblico una canna di giunco sormontata d'un pomo d'avorio. Questa canna, com'è d'uso, ha presso al pomo il buco che serve a passarvi un nastro ed il quale, nel caso che ci occupa, serve ad appenderlo. A quest'uopo s'infilà in detto buco un fino stelo di ferro dipendente da un sostegno montato su un piede. La canna è così tenuta in uno stato di estrema mobilità.

Si mostrano poscia al pubblico, pregando di esaminarli, alcuni dischi di bossolo e d'ebano simili a quelli che servono a giuocare al tric-trac. Terminato quell'esame si pone uno di questi dischi in equilibrio sul pomo della canna; su questo se ne pone un altro, poi un altro e s'arriva facilmente a sovrapporne una mezza dozzina.

Su questo castello tremante si colloca delicatamente un bicchiere a piede pieno di vino.

Rimovendo un po' la canna, si mostra che il menomo movimento può distruggere tutti quegli equilibri.

Pure, prendendo in mano un regolo di ferro, e guidandosi sulla linea orizzontale che sormonta il sostegno, si dà un colpo secco attraverso la colonna a destra del secondo disco.

Questo allora abbandona il suo posto senza che l'organizzazione simmetrica di quest'apparato sia scompigliata. Soltanto il terzo disco prende il posto del secondo e le parti superiori discendono tutte verticalmente dall'altezza del vuoto che s'è prodotto. Si continua così questa eliminazione, battendo allo stesso posto, e ciò sino all'ultimo. Non rimane sulla canna che un solo disco per posarvi il bicchiere.

Questo giuoco, di grande effetto, si spiega in questo modo:

La canna è di ferro dipinta in colore di giunco. Il disco che si colloca sul pomo d'avorio, il quale non si dà ad esaminare al pubblico, ha nel suo centro un piccolo foro cilindrico. Dall'alto del pomo d'avorio, all'insaputa del pubblico, si fa uscire da un bottone scanalato un piccolo stelo di ferro che entra giusto nel foro del disco: il che forma un piano solido per la sovrapposizione degli altri dischi.

Ciò posto, si comprenderà ciò che segue: il disco è scacciato dal regolo di ferro con tale prontezza ch'esso non esercita alcuna influenza sui corpi superiori, grazie alla potenza d'inerzia prodotta dal peso del bicchiere. La

stessa canna, in ragione del suo peso lotta contro quest'urto per le medesime cause.

NOTA. Noi potremmo molto facilmente continuare a dare una gran quantità di questi giuochi, che più che sulla sveltezza delle mani si fondano su più o meno complicati apparecchi, ma crediamo che quelli già da noi descritti potranno bastare, e passeremo a descriverne altri molto più complicati e che prendono ajuto principalmente dalle scienze fisiche.

GIUOCHI DI FISICA E CHIMICA DILETTEVOLE

E

GRANDI GIUOCHI DA TEATRO

Il Forziere pesante.

Il forziere pesante è un piccolo stipo che posto ad un certo luogo fra gli spettatori, può, al comando del giocoliere, diventare pesante o leggero. Un fanciullo può sollevarlo senza fatica, e poco dopo l'uomo più robusto non può rimuoverlo dal suo posto.

Per comprendere le disposizioni di questo giuoco è necessario dare una breve spiegazione su certi effetti elettrici che ne formano la base.

Coll'ajuto dell'elettricità, come tutti sanno, si giunge a calamitare un pezzo di ferro. Questa calamita artificiale, che si chiama elettro-calamita, conserva il suo potere d'attrazione, sinchè la corrente elettrica le circoli attorno; ma, appena che il circuito elettrico è interrotto, il pezzo di ferro perde completamente la sua calamitazione. Si producono in tal modo delle calamite d'una forza d'attrazione così considerevole, che quando un pezzo di ferro è in contatto con esse, nessuna forza umana potrebbe staccarnelo.

È su questo principio che si fonda appunto l'artificio del giuoco: il *Forziere pesante*.

In mezzo alla platea e su un'asse che serve di praticabile per comunicare cogli spettatori, si pratica un'apertura in cui si colloca una potente elettro-calamita, disimulata da una leggiera stoffa che la ricopre. I fili

elettrici comunicano segretamente colla quinta, donde deve arrivare, ad un dato momento, la corrente necessaria alla calamitazione. Sotto il forziere che dev'essere attratto dalla calamita, v'è una forte piastra di ferro incrostata nel legno e dissimulata da un foglio di carta di color acagiù, che sembra far parte del corpo della scatola.

Prese queste disposizioni, quando si posa il forziere al disopra dell'elettro-calamita, si può sollevarlo senza fatica o sciupare invece le proprie forze per volerlo smuovere dal proprio posto, secondo che il *compare*, invisibile, del giuocoliere apre o chiude il circuito pel passaggio dell'elettricità.

« Signori e signore, si dice, presentando questo giuoco, il mio forziere mi serve di cassa forte, allorquando vi rinchiudo dei valori; in tal caso io non mi dò veruna cura per metterlo fuori della portata dei ladri. Mi accontento di farvi sopra una imposizione magnetica, e sono sicuro di ritrovarlo al posto cui l'ho lasciato. Eccone la prova: Supponiamo che questo forziere, di cui voi avete ora verificato la leggerezza, contenga alcune migliaia di lire in biglietti di banca; ebbene, mi basta distendervi sopra la mano così; e potete assicurarvi da voi stessi che l'uomo più forte consumerebbe invano le proprie forze per sollevarlo. »

Dopo diversi sforzi infruttuosi, s'aggiunge:

« Eppure al mio comando il forziere cessa d'essere pesante e vedete ch'io lo levo facilmente col mio mignolo. »

Ma si può anche, volendo fare un'addizione al *forziere pesante*, per sviare l'idea del processo che s'impiega in questa esperienza, presentare il giuoco col corollario seguente:

« Signori — si dice — per provarvi che il peso ch'io imprimo al forziere è reale e non dipende da alcun esterno artificio, io lo sosponderò ad una delle estremità di quella corda, e, prendendone l'altro capo, voi potrete giudicare quale sia la sua potenza attrattiva. » Ciò detto, si attacca il forziere; dopo di che si prega uno spettatore di voler

avere la bontà di sostenerlo per aria, prendendo la corda dall'altra estremità, il che egli fa molto facilmente. « Pel momento, si dice, questo forziere è molto leggiero; ma, siccome diventerà pesantissimo al mio comando, pregherò cinque e sei persone d'ajutare il signore perchè il forziere non lo trascini seco ed anche non lo sollevi per aria. »

Appena prese queste disposizioni, il forziere discende, trascinando seco e sollevando anche tutti gli spettatori che s'attaccano alla corda.

La meccanica fa tutte le spese di questo prestigio; solo la sua azione è talmente dissimulata, che è molto difficile indovinarla. Ne daremo ora una descrizione più particolareggiata, ed a ciò fare, ricorreremo alla figura seguente (fig. 22.)

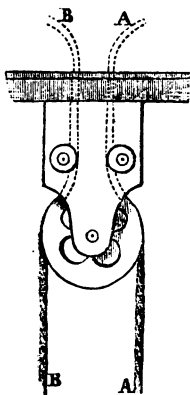


Fig. 22.

Quando si guarda la taglia e la sua carrucola, tutto porta a credere che come ciò ha luogo d'ordinario, la corda passi al disopra di quest'ultima entrando da un lato ed uscendo dall'altro; ma non è così, secondo si può vederlo seguendo le linee punteggiate che, passando per la taglia, attraversano il soffitto e vanno ad attaccarsi ad ogni lato d'una doppia carrucola

che si trova al piano superiore.

Ciò che porta all'illusione si è che, prima di sospendere il forziere all'uncino, se si tira quest'ultimo, la corda, rotolata sulla doppia carrucola superiore, si svolge, mentre che il pezzo di corda del lato opposto, s'avvolge nella stessa quantità. Ora, per lo spettatore, questa tiratura di corda a destra ed a sinistra produce lo stesso effetto come se la corda passasse soltanto sulla carrucola che è visibile.

Per poco che si conoscano le leggi della meccanica, si vede che le forze dell'uomo che tiene la manivella in mano sono più che decuplate e ch'egli può lottare con

vantaggio contro le forze riunite dei cinque o sei spettatori.

Questa esperienza non può guari eseguirsi che in una sala il cui soffitto non sia troppo alto.

Le cento candele accese con un colpo di pistola.

Quando le cento candele stanno disposte innanzi a voi, comparite colla vostra pistola in mano, e dite: « Io sono sempre stato un uomo che prese alla lettera quel motto inglese che dice che il *tempo è denaro*. Il nostro infatti è il secolo della fretta. Si viaggia a vapore; si comunica l'un l'altro a migliaia di miglia di distanza per telegrafo; le macchine fanno in un'ora il lavoro cui molti uomini un tempo impiegavano più giorni.... Io sono pertanto l'uomo del mio secolo; e quest'oggi desidero che i miei spettatori mi rendano la giustizia di riconoscerlo, dopo che avrò loro presentata questa mia nuova esperienza. Con essa io intendo sciogliere un grande problema, e portare, col tempo — se Dio mi darà vita — un grande innovamento.... Non vi pare, o signori, che se io giungo ad accendere immediatamente con un solo colpo di pistola cento candele, io potrò arrivare un momento o l'altro a prendermi l'appalto dell'illuminazione notturna delle città d'Europa, facendo ovunque proscrivere gli accendilampade?... Uno sparo — magari di fucile o di cannone — e in un momento potrò ottenere l'accensione improvvisa persino dei milioni di fiammelle a gas che rischiarano di notte tempo Londra, la più grande città del mondo!... »

Eppure questo giuoco, che sembra meraviglioso, non è a dir vero, che l'applicazione in grande d'una antica esperienza di fisica chiamata il *battifuoco elettrico*. E per far comprendere la prima, è appunto quest'ultima che descriveremo. La figura seguente ci ajuterà nella nostra descrizione: (fig. 23).

A è l'estremità d'un tubo o becco che conduce ad un serbatoio di gas idrogeno; B e C, due piccoli steli metallici finissimi, e le cui punte sono molto avvicinate l'una all'altra. L'uno di questi steli è isolato su uno stelo di vetro; l'altro C è fissato su una colonnetta in rame comunicante col suolo.

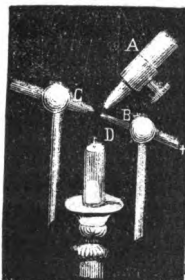


Fig. 23.

Quando il gas sfugge dal becco A, si reca direttamente sulla miccia della candela D, passando fra le punte B e C, e se, in quell'istante, si introduce una scintilla elettrica al posto della punta B, quest'ultima dirigendosi verso l'altra punta, attraverserà il gas e s'inflammerà. Questa lingua di fuoco così diretta infiammerà la miccia della candela.

Facendo delle leggiere modificazioni di forma e moltiplicando i becchi di gas, le punte e le candele, si avrà l'esperienza il cui titolo sta in fronte a questo articolo.

Nella figura che diamo qui sotto, si può vedere questa nuova disposizione (fig. 24).

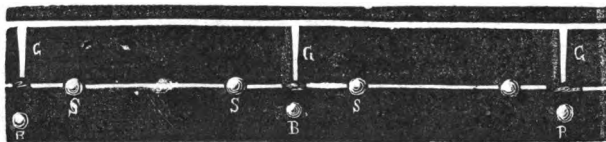


Fig. 24.

Tutti i sostegni S degli steli sono corpi isolanti, eccetto l'ultimo, sia che si voglia il loro numero. Tutti i becchi G sono fissati su d'un medesimo tubo che deve fornir loro il gas. Le lettere B indicano le candele.

Come nell'esperienza precedente, si apre la chiavetta principale ed il gas sfugge da tutti i becchi. Nello stesso istante si fa passare la scintilla da uno degli steli che si trova all'estremità che è isolata, e tosto l'elettricità, sorpassando tutte le interruzioni in un tempo inapprezzabile, infiamma, come già abbiamo detto, i getti di gas e, per conseguenza, tutte le candele.

Per maggior sicurezza d'inflammamento, dopo che si è anticipatamente preparato la miccia della candela bruciandola un po', la si spalma d'essenza di trementina col l'ajuto d'un pennello.

Più il numero d'interruzione negli steli è considerevole, e più è necessario che la scintilla abbia potenza, per vincere tutte quelle resistenze nel suo percorso.

Un tempo la scarica veniva da una potente macchina elettrica; ma, per quanto potente fosse questo strumento, accadeva spesso, quando il tempo era umido, che la produzione d'elettricità fosse insufficiente e che l'esperienza fallisse. Oggi col rocchetto d'induzione di Rumkorf, non si ha nulla a temere da questi capricci, a patto che la grossezza del rocchetto sia in rapporto col numero delle candele che voglionsi accendere.

SPETTRI VIVENTI ED IMPALPABILI.

Apparizioni fantastiche.

Quella degli spettri è una delle più curiose illusioni che l'ottica abbia mai prodotto; le apparizioni che ne risultano sono del maggior effetto e non lasciano agli spettatori alcun dubbio sulla loro apparente realtà.

Sulla scena, si veggono, per esempio, due personaggi. Essi camminano e si muovono in tutti i sensi; si odono parlare l'un l'altro, e tutto porta a credere che la loro organizzazione, se non il loro costume, sia affatto simile. Nondimeno uno di essi è un personaggio in carne ed ossa, sotto il suo abito nero; l'altro, avvolto nel suo bianco lenzuolo, è un essere immateriale, uno spettro impalpabile. L'essere reale tenta invano di afferrare il fantasma; lo

colpisce colla propria arma; gli passa anche attraverso al corpo, come lo farebbe attraversando una nube. Questi non è punto deformato per ciò; rimane intatto; continua anche a gesticolare come per isfidare il proprio avversario e finisce, finalmente, per dileguare; l'uomo soltanto rimane in scena.

Questa strana speriienza è dovuta a certi fenomeni di catottrica, di cui noi daremo anzitutto la spiegazione, e che riprenderemo un po' più lungi per indicare le disposizioni sceniche proprie alla loro organizzazione.

Un fatto de' più semplici farà immediatamente comprendere il principio su cui riposa il fenomeno di cui qui si tratta. Disponete verticalmente su una tavola uno specchio senza stagno, o, in mancanza, un pezzo di vetro, esente di bolle e di strie, avente una trentina di centimetri di altezza su altrettanti di larghezza. Mettete, poscia una candela accesa a 10 centimetri circa davanti a questo

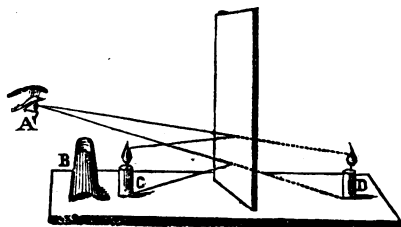


Fig. 25.

specchio e collocatevi dietro un libro che farà l'ufficio d'un paravento. La figura 25 qui contro darà l'idea di questa disposizione.

Guardando al disopra del libro *B*, nello specchio, vi vedrete l'immagine riflessa della candela *C*, che quel paravento nasconde alla vostra vista diretta, e questa immagine vi apparirà virtualmente in *D*, dietro lo specchio, ad una distanza uguale a quella da cui l'immagine reale *C* se ne trova allontanata.

Se, sempre conservando la vista allo stesso posto, avanzate la mano dietro allo specchio, potrete passare le dita attraverso alla candela *D*, e questo corpo, che vi sembrava opaco, diventerà ad un tratto impalpabile e diafano.

Se al posto della candela *C* mettete un corpo bianco

vivamente rischiarato, avrete la rappresentazione del giuoco degli spettri che si rappresenta al teatro.

È ben inteso che non bisogna che vi sia nella sala altra luce tranne quella necessaria all'esperienza.

Per ispiegare l'effetto che si produce qui: quando uno specchio senza stagno è collocato in un mezzo ugualmente rischiarato, esso non dà riflessione nè da una parte nè dall'altra delle sue faccie, come del resto ha luogo pei vetri d'una finestra, quando l'interno e l'esterno d'un appartamento ricevono la medesima quantità di luce. Ma, se l'uno dei lati dello specchio diventa più rischiarato dell'altro, quest'ultimo, in tal caso, perde in trasparenza e guadagna in riflessione, in ragione diretta dell'abbassamento del rischiaramento; l'oscurità facendo qui l'ufficio d'uno stagno più o meno denso.

Vediamo ora l'applicazione di questo principio alle scene teatrali dette gli *spettri viventi ed impalpabili*.

Ecco una scena fra uno spettro ed un uomo vivente. Entrambi stanno su una specie di palco. Uno specchio senza stagno, convenientemente inclinato, si colloca fra gli attori e gli spettatori. Sotto al teatro e davanti a quello specchio sta una persona vestita d'un lenzuolo bianco e rischiarata dai raggi fulgidi della luce elettrica o della luce Drummond (gas ossi-idrogeno). In queste condizioni, l'immagine dello spettro-attore, essendo riflessa dallo specchio, compare agli spettatori e si colloca virtualmente dietro di questa ad una distanza uguale a quella del lato opposto dove si trova il soggetto.

Questa immagine, secondo i principi di riflessione che abbiamo spiegato più in alto, non è scorta che dagli spettatori; l'attore che è in scena non vede nulla, e perchè questi possa mettere della precisione ne' suoi assalti allo spettro, si è obbligati di fare anticipatamente sul pavimento un segno al di sopra del quale deve prodursi, per lo spettatore, l'apparizione spettrale.

Per la riescita dell'esperienza, è necessario di conformarsi alle indicazioni seguenti:

1.° Lo specchio dev'essere di grande purezza d'esecuzione, per non essere veduto dagli spettatori. La menoma bollicina nella materia potrebbe rivelare la sua presenza.

2.° La scena dev'essere debolissimamente illuminata, e, per concambio, l'attore-spettro dev'essere inondato di luce. È a questa condizione che lo specchio senza stagno, il cui potere di riflessione è debolissimo, potrà produrre una splendida immagine.

3.° L'attore incaricato della parte di spettro deve tenersi in una inclinazione tale che la sua immagine riflessa sia in una posizione verticale. Noi indicheremo più lungi le regole da seguire per determinare questa inclinazione.

4.° Le immagini degli oggetti negli specchi piani essendo simmetriche di questi oggetti, è necessario che l'attore-spettro agisca in senso inverso dei movimenti naturali; così, s'egli brandisce un'arma, dev'essere colla mano sinistra, perchè la riflessione lo rappresenti agente colla destra.

5.° Il luogo sotto la scena dove si muove lo spettro-attore dev'essere coperto di stoffa d'un nero opaco; senza di che il fondo riflettendosi sulla scena verrebbe a formare, allato allo spettro, un piano che potrebbe svegliare dei sospetti. Il velluto nero è la stoffa che assorbe di più i raggi luminosi. In mancanza di velluto, un panno leggiero o semplicemente una stoffa di lana possono del pari convenire.

DIMENSIONI DELLO SPECCHIO.

Le dimensioni dello specchio che deve servire all'esperienza si regolano praticamente nel modo seguente:

Dopo aver determinato sul pavimento della scena il luogo ove deve farsi l'apparizione spettrale, si pianta verticalmente a quel posto un'asse coll'altezza e la larghezza del fantasma. Poi, passando una cordicella da ogni lato della

base di questo segno, lo si conduce, tenendolo sul pavimento sino al proscenio, o sino ai posti di destra e di sinistra i più vicini alla scena. L'angolo formato da questo doppio filo darà la larghezza dello specchio a tutte le parti della scena ove si converrà d'installarlo. Quanto all'altezza, nulla di più facile ancora a determinare; si attacca in cima all'asse un terzo filo, che si conduce, tendendolo sino al posto di faccia il più elevato del teatro. Questa linea indicherà l'altezza cui lo specchio deve giungere; qualunque sia la sua inclinazione. Questi tre fili rappresentano le linee estreme di visione dell'udienza; tutti gli sguardi debbono dunque trovar posto sullo specchio per la riflessione dell'immagine spettrale.

Collocondolo nei limiti tracciati da questi fili, lo specchio sarà tanto più grande quanto più sarà avvicinato agli spettatori, e *viceversa*.

INCLINAZIONE DELLO SPECCHIO

Supponiamo, come è segnato nella figura 26, che l'apparizione debba farsi in *A* a cinque metri di distanza dall'orlo della scena. In queste condizioni, collochiamo il nostro specchio *G* in *B*, a due metri avanti di *A* ed incliniamolo a 20 gradi.

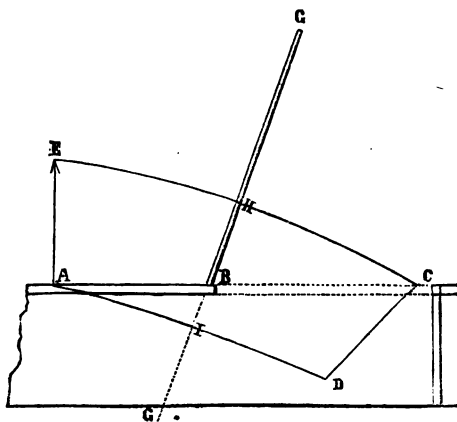


Fig. 26.

COLLOCAMENTO E POSIZIONE DELL'ATTORE-SPETTRO.

Tiriamo una linea *G* di prolungazione e discendiamo sulla carta sino a circa tre o quattro volte la lunghezza dello specchio. A partire dall'estremità di questa linea, descriviamo due linee col compasso; l'una da *E* in *C*, l'altra da *A* in *D* e riuniamole con una linea *CD*, che dovrà formare collo specchio un angolo simile a quello che forma con questa la linea *E A*.

Il collocamento della linea *C D* e la sua inclinazione saranno quelli che dovrà prendere l'attore, perchè la sua immagine si trovi in una posizione verticale al luogo *E' A*.

Si deve comprendere che quanto più lo specchio si rad-drizzerà, tanto meno l'attore sarà curvato, ma tanto più anche risalirà al disopra della scena. In tal caso, gli orli della botola, innalzandosi per nascondere l'attore, verranno

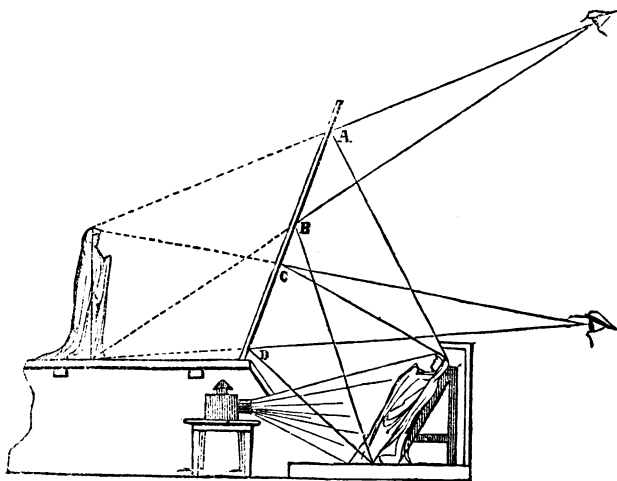


Fig. 27..

a nascondere una parte della sua immagine agli spettatori collocati ai posti riservati ed all'orchestra.

La figura 27 mostra gli effetti ottici dello specchio col-

locato nelle disposizioni da noi ora indicate. Il luogo dove si fa la riflessione è variabile per tutti gli spettatori, secondo il posto che occupa ciascuno di loro. Così, per lo spettatore più elevato, l'immagine sarà sullo specchio da *A* in *B*, mentre sarà di *C* in *D* per quello collocato più al basso. Si noterà che, a qualunque luogo si faccia questa riflessione, gli angoli d'incidenza uguagliano gli angoli di riflessione, e che questi stessi angoli d'incidenza sono parimenti uguali a quelli corrispondenti dell'immagine virtuale che abbiamo tracciata dietro lo specchio.

Quando l'attore-spettro non deve muoversi dal posto, egli s'installa su un sostegno che ha l'inclinazione voluta, il che non gl'impedisce di gesticolare a sua posta. Ma, se deve camminare, l'inclinazione del corpo gli offre delle difficoltà. Tuttavia, siccome non deve dirigersi che in una direzione parallela al piano dello specchio, può, protetto dal suo drappeggiamento, piegare la gamba dal lato ov'è curvato, il che gli permette di camminare abbastanza facilmente in una inclinazione di 35 a 40 gradi. Ma questa andatura è sempre un po' impacciata; e val meglio pertanto disporre dietro l'attore, in una conveniente inclinazione, un sostegno mobile a ruotelle che può essere dissimulato dal vestimento dello spettro. Questo sostegno non impedisce all'attore di muovere le gambe; egli può adunque, così sostenuto, camminare avanti ed indietro nella linea seguita dal sostegno. In certi casi, l'attore tiene le proprie gambe immobili, e la specie di veicolo sul quale è appoggiato, essendo tirato da una corda, lo fa avanzare verso i veri attori, come lo farebbe l'ombra d'uno spettro. Questo movimento è di grande effetto.

NOTA. Si può rimediare all'inconveniente dell'inclinazione dell'attore mettendo al posto ch'egli deve occupare ed in una posizione parallela allo specchio senza stagno, uno specchio con stagno di piccola dimensione (2 metri su 1 metro circa). In questo caso, l'attore si terrebbe ritto davanti a quello specchio, ed è la sua riflessione che sa-

Magia, Prestigio, ecc.

15

rebbe riflessa. Egli sarebbe rischiarato dalla lampada che verrebbe collocata davanti a lui di fianco allo specchio con stagno.

La Testa del Diavolo.

È un grosso pezzo d'apparato che sta a circa ventotto pollici dalla tavola. Consiste in una testa grottesca di *papier maché*, che rappresenta un demonio od un satiro, ed è dipinta in relazione. È sostenuta da un fusto ornamentale di circa un pollice di diametro, e che sta infisso in una base, coperta di velluto, di nove pollici in quadro e quattro e mezzo d'altezza. Alla volontà dell'operatore, la testa rota gli occhi ed apre la bocca, e può in tal modo rispondere alle domande; il roteare degli occhi potendo significare una negativa, ed un'affermativa l'aprirsi della bocca. Oltre poi a ciò, il demonio indica le carte scelte nel modo seguente: Dopo che sono state scelte quattro carte, vengono riposte nel mazzo, indi questo, mescolato a dovere, è collocato in bocca al demonio. Il prestidigitatore gli ordina di mostrare le carte scelte, ed allora due gli escono dalla bocca, e due altre gli si rizzano fra le corna.

La testa deve i suoi movimenti all'azione di tre leve diverse, ciascuna delle quali termina in un disco o pedale che sta immediatamente al disopra d'un foro circolare posto nella parte di sotto della base. L'apparato è collocato sulla tavola in modo che le sue aperture corrispondano per la posizione collo stesso numero di stantuffi.

La figura 28 è una veduta generale del meccanismo interno, cui venne tolto il di dietro della testa (come infatti dev'essere) per aprire l'accesso all'interno.

La figura 28 *bis* mostra l'azione del sinistro gruppo di leve che produce il movimento degli occhi. Allorquando una pressione per di sopra agisce sul piede della leva *a*,

fa sì che la parte superiore *c d* del pezzo che forma il gomito *b c d* descriva un arco di circa un quarto di pollice da sinistra a destra, e per conseguenza comunichi un movimento corrispondente al pajo di leve *e e*, che lavorano sui perni *f f*; e, come necessaria conseguenza, un movimento inverso ai capi opposti di tali leve, su cui sono fissati gli occhi *g g*. Appena rimossa la pressione superiore, la molla *h*, una ruota spirale di fino metallo di bronzo, fa indietreggiare le leve *e e*, e con esse gli occhi, alla loro prima posizione. Onde produrre un continuo roteare, la pressione del pistone viene applicata e ritirata alternativamente, ed allo spettatore sembra che la faccia guardi prima alla sinistra indi alla

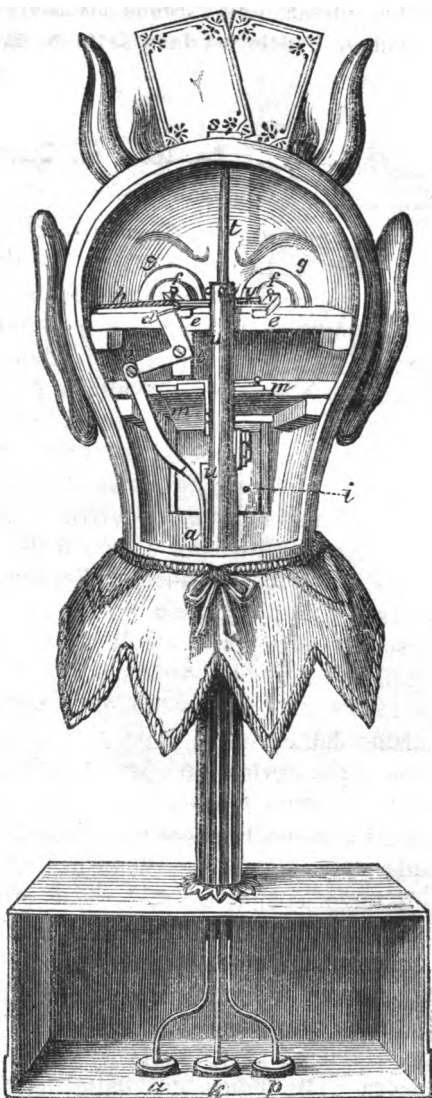


Fig. 28.

destra, quantunque, come già abbiamo spiegato, l'attivo movimento delle leve sia soltanto in un'unica direzione,

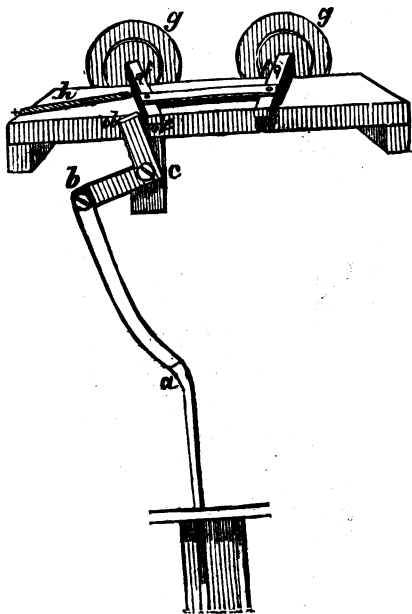


Fig. 28 bis.

nel mentre che la normale direzione degli occhi è in un'altra.

La figura 29 fa vedere l'azione del secondo o mediano gruppo di leve, che serve a produrre l'aprimimento della bocca.

Il mento della figura consiste in un solido pezzo di legno *i*, che lavora su un perno *j* in ciascuna guancia, e così bilanciato che la sua normale posizione è come nella figura succitata (29), allorquando tiene la bocca chiusa. Quando però lo stelo *K* è in-

nalzato dalla pressione del disotto, la leva *l* s'innalza con esso, e proporzionatamente deprime la parte opposta del pezzo di legno *i*, per conseguenza aprendo la bocca. Appena è rimossa la pressione, il pezzo di legno cade indietro nella sua primiera posizione e fa chiudere la bocca.

Il terzo complesso di leve — quello a destra — è un po' più complicato nelle sue operazioni, poichè esso deve compiere un doppio ufficio: l'espulsione delle due carte dalla bocca, e l'innalzamento delle due altre in cima alla testa. Le carte che debbono escire dalla bocca sono anticipatamente poste (dalla fronte) nel ricettacolo indicato ancora nella figura 29 dalle lettere *m m*: un piano del medesimo è dato nella figura 30, ed un prospetto

posteriore dello stesso nella figura 31; *m m* è un pezzo piatto di stagno, cogli orli piegati al disopra in modo da formare un ricettacolo o piattaforma capace appunto di sostenere facilmente un pajo di carte; *n* è una molla, che, quando le carte sono poste in posizione, è pronta per essere spinta indietro nella tacca del monachetto *o*. Allorquando dallo stelo *p p* viene esercitata una pressione superiore sul sottostante pezzo *q q q*, quest'ultimo, premendo contro *r*, respinge indietro quel monachetto, e libera la molla, la quale, per conseguenza, spinge



Fig. 29.

fuori le due carte dalla bocca. Le altre due carte sono inserite in una fessura *s*, consistente in due piccoli pezzi di stagno saldati fra loro alla fine della verga *t*, che lavora su e giù a mo' di pistone nel tubo *u u*. Dentro il tubo avvi una molla spirale che spinge all'insù *s* a livello della punta della testa, attraverso alla quale è praticato un pertugio onde permettere il passaggio delle carte. Questa parte dell'apparato è così fatta per collocare le due carte

nel pertugio, e indi tirar giù la verga del pistone, per mezzo del traverso *v* (il quale è ribadito), e far battere tal traverso sotto il monachetto *w*. Il movimento d'insù del dardo *p*, nello stesso tempo in cui spinge indietro il monachetto *o*, fa lo stesso anche col monachetto *w*, e

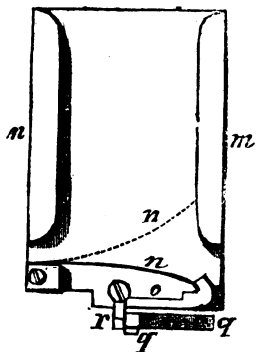


Fig. 30.

per conseguenza libera *v*, e libera anche la fessura *s*, permettendo alle due carte di saltar fuori e comparire in cima alla testa.

È quasi inutile notare che le carte scelte dall'uditorio sono *forzate*, ed i duplicati delle medesime vennero anticipatamente collocati nella testa del diavolo.

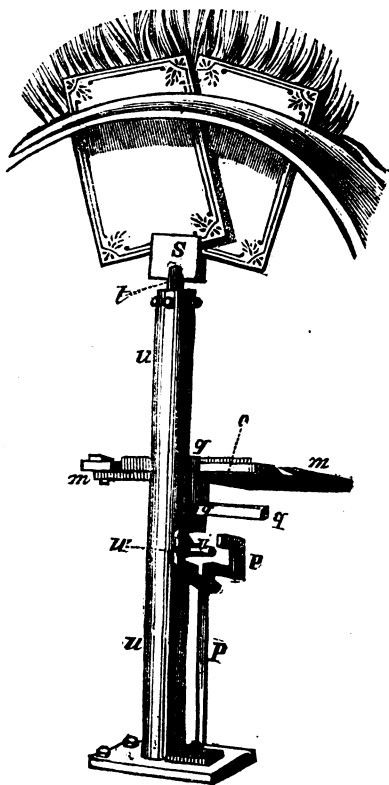


Fig. 31.

Il Paniere indiano.

Si leva il sipario: si vede sulla scena una tavola leggera e senza tappeto, ed un panierino di vinco della forma d'un quadrato lungo. Entra in scena il giocoliere, vestito da colonnello. Egli è seguito da un bel fanciullo moro.

« Miserabile! grida il colonnello, rivolgendosi al suo piccolo schiavo. Tu hai ardito disobbedire ai miei comandi!... Ebbene muori sull'istante!

« Perdonatemi, padrone, perdonatemi per pietà, risponde supplichevole il ragazzo.

« Io non perdono mai a chi mi disobbedisce... A morte! a morte!

« Grazia! grazia! geme l'innocente.

« Nessuna pietà, morrai!

Il fanciullo tenta fuggire, ma il colonnello lo afferra, e prendendolo in braccio lo mette nel panierino e ne chiude il coperchio.

Trae poscia la spada, e, dopo averne verificata l'acuità sprofondandone la punta nel pavimento, ne colpisce il panierino a colpi raddoppiati e lo trapassa da parte a parte.

Ad ogni colpo, il fanciullo emette delle grida di dolore; la spada ricompare, ogni volta, tinta del sangue della vittima. Poi le grida diventano di più in più flebili, e poco dopo non s'ascolta più nulla.

Il pubblico è sotto l'impressione del terrore... ma allora, voi prendete ad un tratto un'aria sorridente, ed indirizzandovi all'uditorio, dite:

« Debbo ricordarvi signore e signori che io qui non presento altro che delle illusioni? Calmatevi dunque, ve ne prego, e siate senza inquietudine sulla sorte del mio giovane schiavo, che è in questo momento sano e salvo, perocchè ha abbandonata la sua stretta prigione.

Aprite allora il paniere, mostrando che è vuoto. Il fanciullo infatti non v'è più.

Mentre che l'assemblea applaude, voi indicate col dito un palco di fronte in cui il giovane schiavo, fresco e disposto, si trova lieto e contento, e colla sua manina, manda dei baci all'uditorio ed al suo carnefice per ischerzo.

SPIEGAZIONE.

Il paniere di cui si tratta è posto su una tavola simile precisamente a quella che descriveremo più avanti pel *decapitato parlante*. Una volta rinchiuso, il fanciullo apre una botola praticata in fondo al paniere, e corrispondente coll'apertura della tavola: poi, protetto dai due specchi con stagno che riuniscono i piedi di questo mobile, egli si lascia sdruciolare dietro questo doppio paravento, e di là emette le grida di disperazione che esige la messa in scena. Poi finalmente, terminata la commedia, passa sotto al teatro e si reca al palco che gli è riservato.

Una spugna imbevuta di color rosso, e collocata convenientemente nel paniere, simula il sangue e ne impregna la spada che la attraversa.

Si deve comprendere come in questo giuoco, il giocoliere deve aver ben cura di non passare davanti alla sua tavola; perchè, se ciò facesse, le sue gambe si rifletterebero negli specchi e svelerebbero al pubblico i segreti prestigiosi del paniere indiano.

Il Decapitato parlante.

Comparite in scena con una cassetta chiusa, e rivolgendovi agli spettatori, dite loro:

« Io voglio quest'oggi mostrarvi qualcosa di sì meraviglioso da costringervi agli applausi, anche vostro malgrado... Io vi voglio far vedere la testa d'un uomo, stato

decapitato alcuni anni fa per delitti, la quale vive ancora, quantunque staccata dal suo busto, e non solo vive, ma s'agita, ma si muove, ma parla; e risponde alle domande che le vengono indirizzate con perfetto buon senso e con prontezza meravigliosa!... Voi scuotete la testa in segno di diniego... vi lasciate scorgere sul viso delle ombre dubbiose... sorridete ironicamente!... Ebbene, osservate.

Ed, aprendo d'un tratto la cassetta, ne uscite una testa d'uomo che sembra vivente, e che agisce perfettamente come avete detto, e la posate su un tavolo, con meraviglia d'ognuno...

Quest'esperienza, che sembra sì strana, è delle più semplici ad eseguirsi e dev'essere compresa facilmente: la testa che si vede sulla tavola appartiene alla testa d'un povero diavolo che il bisogno ridusse a sostenere per tutta la giornata quella parte penosa. Con una disposizione di specchi adattati ai piedi della tavola, questo *compare* può collocarsi sotto a questo mobile senza essere scorto e passare la testa attraverso ad un foro. Un collare nasconde gli orli di quest'apertura.

La tavola non è sopportata che da tre piedi quantunque essa sembri averne quattro. Fra questi tre piedi, e nelle scanalature praticate a quest'uopo, stanno due specchi con stagno, dietro i quali, come abbiain detto, il *compare* si dissimula tenendosi nel mezzo di essi. Questi specchi sono collocati ad angolo retto e press'a poco a 45 gradi, per relazione ai panneggiamenti che li circondano. Questi panneggiamenti, riflettendosi, sostituiscono immaginariamente la parte del panneggiamento che è nascosta dai due specchi; di modo che si crede sempre di vedere il panneggiamento del fondo attraverso ai piedi della tavola.

Il decapitato, di cui abbiamo parlato, si produce co' medesimi effetti. La cassetta è vuota quando voi la portate in scena. Allorquando l'avete deposta sulla tavola, il *compare* che sta al disotto apre la trappa del foro della ta-

vola, passa la testa in quella apertura, e sollevando il fondo mobile della cassetta, vi si colloca con facilità.

Voi non dovete allora far altro che abbassare il davanti della cassetta per mostrare la testa ch'essa conteneva.

Per poco che si conoscano le leggi della riflessione, è facile assicurarsi che, a meno d'essere collocati vicinissimi alla tavola e sul lato, è impossibile agli spettatori di scorgere negli specchi altro che i panneggiamenti.

Questo giuoco venne presentato per la prima volta a Londra nel (1865) da un prestidigitatore detto il colonnello Stodare, il quale, invece del decapitato parlante, solleva presentare una testa parlante di sfinge (figura 32).

Concerti dell'altro mondo.

Sul mezzo della scena sono disposte in semicerchio quattro arpe d'Erard, che debbono riprodurre i suoni di strumenti di cui si deve suonare nelle cantine profonde del fabbricato. Questi strumenti sono un piano, un violoncello, un violone ed un clarinetto.

A quest'uopo si fissarono sulle tavole d'armonia delle arpe, quattro piccoli regoli verticali in legno d'abete di due centimetri circa di diametro, i quali, discendendo perpendicolarmente, attraversano la scena e le soffitta inferiori e vanno a fissarsi sino in cantina: la prima alla tavola d'armonia del piano, la seconda all'anima del violoncello, la terza all'anima del violino, la quarta al manico del clarinetto.

Onde potere, al bisogno, interrompere le vibrazioni fra gli strumenti e le arpe, si tagliarono i regoli ad alcuni centimetri al disopra della scena, il che non impedisce loro di portarsi l'uno sull'altro e di trasmettere le vibrazioni. Facendo girare le arpe su sè stesse si opera la separazione dei regoli.

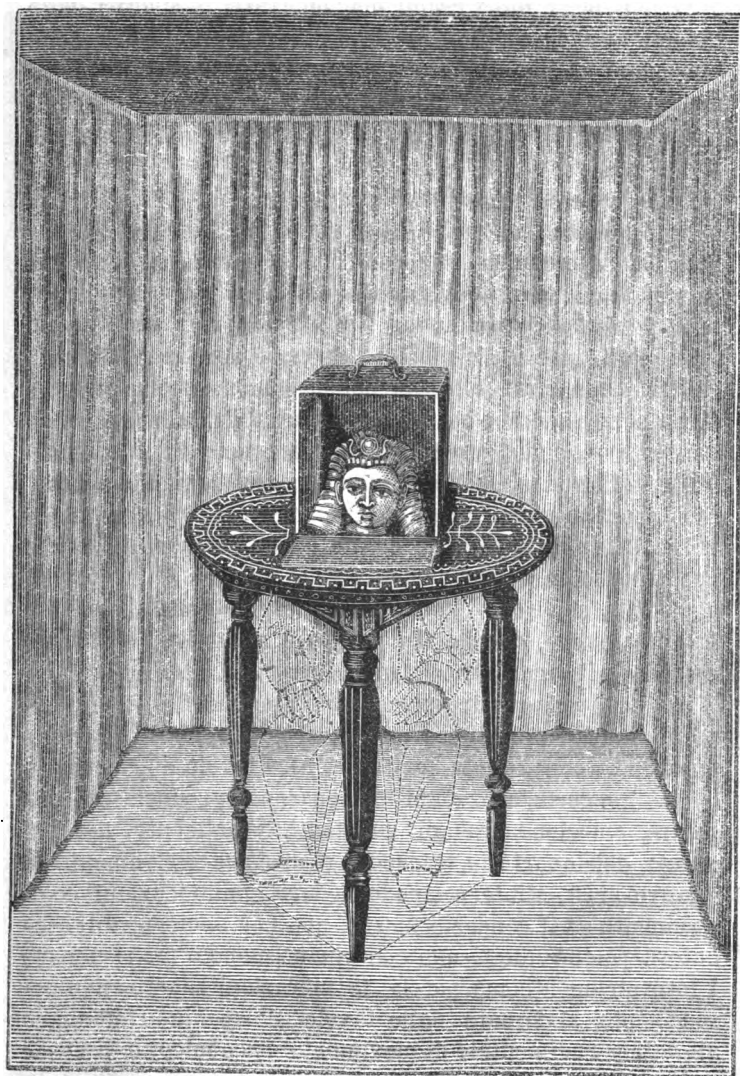


Fig. 32.

Si noti però che i regoli debbono essere separati dalle tavole, attraverso alle quali passano per impedire delle vibrazioni che potrebbero essere nocive all'effetto. Questo isolamento si produce facendo i fori più grandi dei regoli o sostenendo questi con corpi meno suscettibili di vibrazioni.

Ecco come si procede all'esperienza :

Battendo sul regolo n. 1, esso avverte il pianista di suonare il suo strumento. I suoni condotti dal regolo, e ripetuti dalla tavola d'armonia dell'arpa corrispondente, sono perfettamente uditi da tutto l'uditorio; essi hanno quasi nulla perduto della loro forza, e non una sola nota dell'aria suonata è alterata nel suo timbro, suono, successione e movimento. Ma se, nel mentre l'aria suona, si fa cessare, volgendo l'arpa, la comunicazione od il contatto dei regoli, non s'ascolta più nulla, assolutamente nulla.

Si procede anche nello stesso modo pei tre altri strumenti e le tre arpe; e si constata che il suono, il quale non è udito in verun modo, quando i regoli della tavola d'armonia non sono in contatto col regolo dello strumento, è udito invece, dacchè il contatto è ristabilito, così bene come se gli strumenti si trovassero sulla scena.

Battendo sui quattro regoli simultaneamente, si avvertono i musici di suonare un quartetto: il quartetto viene trasmesso, con grande esattezza, alle tavole d'armonia; e questo concerto, senza musici apparenti, produce una singolare emozione fra gli assistenti. Finalmente, nel bel mezzo del quartetto, facendo girare successivamente le quattro arpe, s'interrompono le loro comunicazioni cogli strumenti, ed il concerto finisce, non per mancanza di esecutori, poichè questi non continuano meno a far risuonare i loro strumenti, ma perchè le vibrazioni sonore, non essendo più rinforzate dalle tavole d'armonia, rimangono allo stato rudimentale di movimento meccanico, e si spengono nell'aria.

Dal punto di vista d'una esposizione scientifica questa

esperienza, così come venne da noi descritta, è molto ben presentata e produce un bellissimo effetto: ma, sotto il rapporto del prestigio scenico, si potrebbe trarne delle illusioni meravigliose e cavarne bellissimi giuochi, ammettendo tuttavia che il principio non ne fosse divulgato. Si tratterebbe perciò di apportare alcuni leggeri cangiamenti alla messa in scena di questa rappresentazione e presentarla sotto tutt'altro aspetto.

Eccone due esempi:

In qualunque modo sia presentata questa esperienza, la modificazione più importante a portarvi, si è che il fenomeno abbia luogo il più possibilmente vicino agli spettatori, affinchè essi siano ben convinti della realtà dei fatti loro annunciati; imperocchè, ad una certa distanza, è difficile di rendersene conto; ed il pubblico, generalmente sospettoso, potrebbe benissimo supporre che lo si ingannasse e che i suoni, invece di uscire dalle arpe, provenissero semplicemente dalla quinta od anche dal disotto della scena. Allora, addio il prestigio e le sue illusioni.

Bisogna adunque stabilire un palco fra gli spettatori, ed in mezzo ad essi, se ciò è possibile. Il disotto di questo palco sarebbe guernito d'un certo numero di sostegni in legno d'abete, fra i quali si confonderebbero i regoli vibranti. Questo disotto, del resto, sarebbe nascosto da un panneggiamento che si potrebbe rialzare al bisogno, per mostrare che non nasconde nè musici nè strumenti.

Presa questa disposizione, e conformandosi ai principi annunciati nell'esperienza precedente, si porrebbero sul palco due arpe comunicanti per mezzo dei regoli colle due altre arpe collocate nelle cantine fra le mani di due arpisti.

Si potrebbe allora annunciare l'esperienza delle due

Arpe eolie suonanti sotto il soffio di spiriti medianimici.

Si comprende tutta la meraviglia che può produrre simile spettacolo; due arpe perfettamente isolate che suonano un duetto, si fermano l'una o l'altra o tutte e due, al comando dello pseudo-medio, poi ricominciano su un nuovo ordine: sarebbe cosa meravigliosa.

NOTA. Per trasmettere misteriosamente ai musicisti l'ordine di suonare o di fermarsi, una persona collocata in un angolo della sala, potrebbe, su certi gesti del fisico od anche sul suo ordine preciso, indirizzandosi ai pretesi spiriti, toccare, all'insaputa degli spettatori, un bottone che comunica con una sonneria elettrica collocata nella cantina.

Così presentata l'esperienza, non sarebbe necessario che i musicisti fossero collocati in una cantina; basterebbe che si tenessero in un appartamento inferiore, da dove non si udisse il suono degli strumenti attraverso il pavimento della sala.

Ecco inoltre un secondo giuoco che non differisce, che per la messa in scena dalle esperienze precedenti, ma che presenta dei fatti molto più misteriosi.

Ai quattro angoli del palco, di cui abbiamo parlato più in alto, sono collocati quattro piccoli tavolini il cui piede centrale è cavo.

Come nella dimostrazione sperimentale precedente, un piano, un violoncello, un violino ed un clarinetto sono installati in un piano inferiore; i regoli di abete, che vi sono fissati, salgono perpendicolarmente sino al palco, attraversano i piedi dei tavolini, e fanno capo un po' al disopra della loro tavoletta. Questi regoli, come abbiamo già detto, debbono essere in tutto il loro percorso isolate da ogni corpo vibrante, per nulla perdere delle loro proprie vibrazioni. Prese anticipatamente queste disposizioni, ecco come si procederà all'esperienza di cui si tratta, e che si può chiamare un *concerto di spiriti*.

Concerto di spiriti.

Si presentano al pubblico quattro cassette in legno d'abete sottilissimo e che sono chiuse a chiave; annunciando che vi si tengono racchiusi certi spiriti che, senza il soccorso di verun strumento, eseguiscano eccellente musica. Ciò detto, si depongono le cassette al disopra di ognuno dei regoli che conducono ai diversi strumenti. Si deve già comprendere che queste cassette sostituiscono le arpe e tengono luogo di tavole d'armonia. Si ha cura di collocarle in modo che il loro fondo inferiore appoggi bene sull'estremità del regolo d'abete. Quattro piccoli piedi sono adattati a queste cassette, per isolare il fondo della tavoletta dal tavolino ed impedir loro di vacillare.

Come nella dimostrazione sperimentale, si batte un colpo sulle cassette per avvertire i musici di suonare i loro strumenti insieme o separatamente: questo colpo, dato mentr'essi suonano, serve a farli fermare.

Siccome il pubblico circonda il palco, gli è impossibile assicurarsi che i suoni escano proprio dalle cassette, il che deve produrre moltissimo effetto.

Ma può anche venir in mente ad alcune persone che le scatole contengano delle macchine, capaci di riprodurre questi suoni, come ciò ha luogo, del resto, nelle scatole da musica. In tal caso, l'osservazione che potrebbe esserne fatta sarebbe di stupendo effetto pel successo dell'esperienza, poichè, allorquando il concerto è terminato, si aprono le cassette per mostrare che non v'è dentro nulla e si rimettono in mano agli spettatori perchè siano meglio esaminate.

Come corollario di queste diverse esperienze, daremo qui la descrizione di due piccoli giuochi, cavati dagli stessi principî, e che ci sembrano dilettevoli.

Spirito battitore.

È un'imitazione parziale di quell'esperienza medianimica per mezzo della quale, ad una certa epoca, alcune persone autorizzate da una potenza sovrana hanno conversato con spiriti invisibili d'un altro mondo.

Ecco come questo giuoco può essere presentato in una sala:

Prendendo in mano un regolo in filo di ferro d'un metro e cinquanta centimetri circa di lunghezza, di cui ogni estremità termini con un uncinetto, lo si sospende al soffitto, passandolo in un anello che vi si trova infisso. All'uncinetto inferiore si passa il manico d'un forzierino di legno d'abete, il quale si trova in tal modo sospeso a quaranta centimetri circa al disopra della tavola.

Si siede intorno alla tavola; vi si tiene per mano, onde stabilire un circolo magnetico, e, dopo un istante di serio raccoglimento nei componenti la compagnia, raccoglimento provocato dal vostro volto atteggiato ad ispirazione imperturbabile, si procede alla constatazione dello spirito, il quale, secondo lo si è prima annunciato, è rinchiuso nella scatola.

« Spirito, sei là? »

Tre colpi battuti nella scatola danno una risposta convincente per gli assistenti.

Ciascuno allora a far domande, cui lo spirito risponde il più laconicamente possibile; imperocchè (lo si sa) in questo genere di conversazione i parlatori dell'altro mondo ci sono molto inferiori sotto il rapporto dei processi del linguaggio; essi sono obbligati, per esprimere una parola, di separare le lettere che la compongono e d'indicare ciascuna d'esse, battendo un numero dell'ordine che quella lettera occupa nell'alfabeto. Un colpo per *A*; due per *B*; tre per *C*, ecc.; il che non lascia d'essere lunghissimo

per certe parole; ma si è pazienti quando si tratta d'essere testimoni di fatti così meravigliosi.

A capo d'alcuni istanti di conversazione, lo spirito prende bruscamente congedo dall'assemblea, rispondendo colla parola *addio* all'ultima delle domande indirizzategli, e, per qualunque insistenza si adoperi per continuare la seduta, non s'ascolta più nulla.

La scatola trovandosi collocata all'altezza della testa, ciascuno può constatare che i colpi ne escono realmente, perocchè lo stupore è in generale grandissimo, quando, distaccata la cassetta ed apertala, la si fa circolare per essere esaminata.

L'idea di questo giuoco venne suggerita dall'esperienza di cui abbiamo parlato più sopra; soltanto in questa se ne sono considerevolmente modificate le disposizioni; così, invece di far salire le vibrazioni sonore per mezzo d'un regolo di legno d'abete, si fanno discendere per mezzo d'un filo di ferro sino alla cassetta che serviva di tavola d'armonia per rinforzare i suoni.

Ecco come s'organizza questo giuochetto: La fibbia, fissata al soffitto, ha come prolungamento uno stelo metallico che attraversa il pavimento e va a far capo nell'appartamento superiore ed a fissarsi ad una piccola tavoletta in legno d'abete. Questa tavoletta è sopportata da piccoli pilastri in cautschù per impedire alle sue vibrazioni di comunicare col pavimento dell'appartamento. Una elettro-calamita, collocata su questa tavoletta, è disposta in modo di poter battere sul prolungamento dello stelo metallico. Finalmente una macchina elettrica collocata presso al piede destro di colui che dà l'esperienza, gli permette, premendola, di chiudere il circuito e di battere in tal modo il numero di colpi in relazione colla risposta che si vuol dare. È allora — lo si capisce — il vostro piede che sostiene la parte di spirito battitore.

Crediamo che le spiegazioni da noi date indichino sufficientemente ciò che ha luogo in questa prestigiosa espe-

rienza: il rumore della percussione prodotto dall'elettrocalamita si rinforza sulla tavoletta d'armonia, e questa trasmette le sue vibrazioni alla cassetta, coll'intermezzo del gran stelo metallico. Gli spettatori non ascoltano che i suoni che sembrano escire dalla cassetta.

Le Onde sonore.

Il giuoco precedente può essere modificato come segue: È sempre la stessa cassetta sospesa alla soffitta, soltanto la tavoletta dell'alto è sostituita da una di quelle grosse musiche a molla dette musiche di Ginevra, e si è al fondo di questa scatola, che forma tavola d'armonia, che lo stelo dell'anello viene a fissarsi.

Questa disposizione farà comprendere come, allorchè la musica suona, tutti i suoni si riproducano nella piccola cassetta, per le stesse ragioni che abbiamo date nella spiegazione del giuochetto precedente.

Per completare l'esperimento, si può collocare su d'una tavoletta, in uno degli angoli della sala, un'altra scatola da musica le cui arie siano affatto simili a quelle della musica collocata al piano superiore.

Si può presentare questo giuoco sotto il titolo di *trasmisione delle onde sonore*.

Dopo alcune spiegazioni date sulla natura delle onde sonore, si annuncia che alcuni suoni possono trasportarsi da una tavola d'armonia ad un'altra, qualora queste due tavole siano accordate allo stesso diapason, e che, come applicazione di questo principio, la cassetta isolata e sospesa ripeterà le arie suonate dalla musica (si tratta solo della musica del di sotto, l'altra dovendosi credere come non esistente). Si spinge allora la molla, ed appena terminata la prima frase musicale, si si interrompe subitamente. Ad un tratto si ode ripetersi nella scatola quella parte dell'aria che venne allora suonata. Si continua facendo

suonare un'altra frase, che è ancora ripetuta, e ciò ha luogo sino alla fine dell'aria.

Questa ripetizione di frasi musicali proviene dalla musica collocata al piano superiore, e si è coll'ajuto dell'elettricità che questa si mette a suonare quando l'altra si ferma.

Tale esperienza produce d'ordinario bellissimo effetto, soprattutto quando, come nell'esperienza precedente, si apre la scatola e si fa passare di mano in mano, perchè venga esaminata.

Il Busto di Socrate.

Si si figuri, isolato e sospeso in mezzo alla scena, un busto vivente rappresentante le forme fisiche di Socrate.

Questa riduzione del grande filosofo non gli impedisce di parlare ed annunciarsi da sè stesso con alcuni versi elegiaci. Un nobile Ateniese gli risponde in un dialogo che motiva il giuoco della fisonomia del

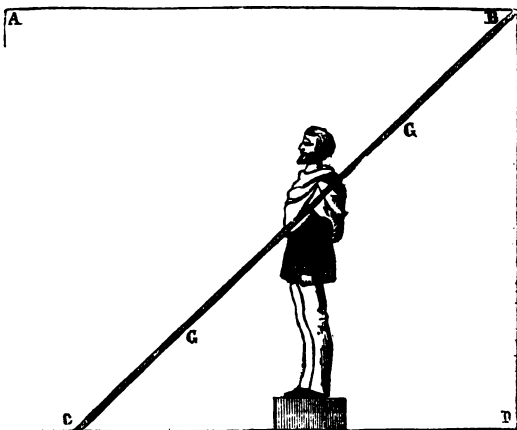


Fig. 33.

più saggio dei saggi della Grecia. Tale è la messa in scena di questa ingegnosa illusione, che noi spiegheremo colla figura 33.

SPIEGAZIONE.

A B C D è una divisione della scena dove ha luogo il prestigio. Uno specchio con stagno *G G*, che tiene tutta la larghezza della scena, è collocato diagonalmente nel locale partendo dalla parte superiore del fondo *B* sin presso la rampa *C* e forma in tal modo col pavimento un angolo di 45 gradi.

Nel mezzo di questo specchio havvi un buco per cui l'attore passa la sua testa ed il suo busto.

Diciamo inoltre che il soffitto ed i due lati della scena sono tappezzati da una stessa carta di tintura e ch'essi sono vivamente rischiarati dalla luce della rampa *C* o da becchi di gas collocati dietro la corona *A*.

Secondo queste disposizioni ecco che ha luogo: il soffitto *A B* si riflette nello specchio e la sua immagine sembra essere agli spettatori la tinta del fondo *B D*, che è nascosta dallo specchio.

Mercè questa riflessione, che s'ignora, sembra che si vedano i tre lati della scena e non venendo in mente alcuna supposizione di specchio, si può credere che il busto sia isolato nello spazio senza verun sostegno.

Se gli spettatori non dominano la scena, il personaggio che è in scena può tenersi vicino allo specchio, senza timore che si vegga la di lui immagine, in ragione dell'inclinazione dello specchio. In un teatro, dove generalmente i posti sono molto alti, l'attore sarebbe obbligato di tenersi fuori della scena e più basso del pavimento.

L'Armadio Proteo.

« Ecco o signori, un mobile veramente meraviglioso. È un mobile semplicissimo del resto. Come vedono è un armadio come ve ne sono molti di legno a due battenti ;

e se esso è montato su quattro piedi a rotelle, non è per altro che allo scopo di condurlo sulla scena e di fargli fare delle evoluzioni sul luogo, senza bisogno di servi o di facchini.

« Chi vuol entrare in questo armadio? Oh non abbiano paura; io garantisco sulla mia della vita di quello spettatore così gentile che vorrà peritarsi a farsi innanzi. »

Un *compare* s'offre d'entrare nell'armadio in questione, e, ciò fatto, se ne chiudono le porte. Si fa girare il mobile su sè stesso per provare ch'esso non può dare veruna uscita al prigioniero; dopo di che si aprono le porte e l'armadio è vuoto. Si chiudono di nuovo; si fa eseguire al mobile una rivoluzione, e, quando finalmente si riaprono le porte, si vede una trasformazione di personaggio; un uomo era entrato nel mobile; ne esce una donna.

L'artificio di questo giuoco ha molta analogia con quello del *decapitato*; due specchi collocati convenientemente nell'armadio ad un momento dato gli danno l'apparenza d'un mobile vuoto, anche quand'esso contiene qualcuno.

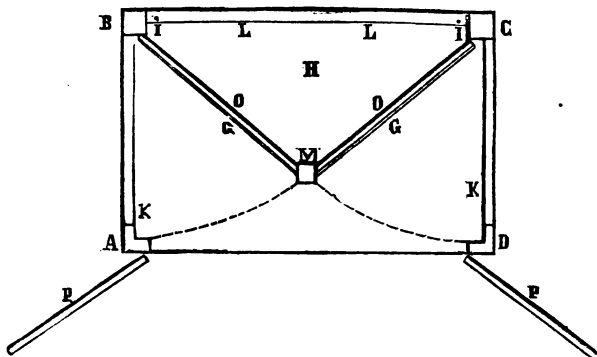


Fig. 34.

La figura 34 qui sopra è il piano per terra dell'armadio in questione. A B C D sono i telai dell'armadio, P P le due porte esterne, M un saliente di legno posto verso la parte anteriore dell'interno del mobile, G G, due porte o

scompartimenti che hanno l'altezza del mobile presa dall'interno. Queste porte sono montate su cerniere e girano in $I I$. Esse possono applicarsi sul saliente M , o dissimularsi, applicandosi sulla parete interna dei telai $A B C D$. È quest'ultima posizione ch'esse occupano quando si aprono le porte per la prima volta. In tal momento lo sguardo dello spettatore può penetrare nel mobile che è veramente vuoto.

Ma, quando l'uomo è nell'armadio, e che si sono chiuse su di lui le due porte esterne $P P$, egli si colloca in H ; tira a sè i due specchi e li fa applicare sul saliente M e forma così uno scompartimento triangolare $M, I I$, nel quale è rinchiuso e che lo dissimula agli occhi del pubblico. Quando di nuovo, le porte sono aperte, si produce un'illusione simile a quella che abbiamo spiegata a proposito del *decapitato*; gli specchi dell'armadio riflettono verso gli spettatori la tappezzeria dei lati $K K$ dell'armadio, e fanno loro credere ch'essi ne veggano il fondo $L L$. Gli specchi sembra non esistano e pare che tutto sia nello stesso stato di prima. —

È importante per la riuscita dell'esperienza, che la stessa carta tapezzi le pareti interne del mobile $K K, L L$ così come il rovescio degli specchi $O O$.

Dopo che si fece vedere al pubblico che non v'è nulla nel mobile e che se ne chiusero le porte, mentre lo si volta e si danno alcuna spiegazione per guadagnare del tempo, l'uomo, per mettersi più a proprio agio, spinge gli scompartimenti $G G$ in $K K$, e, come si fa nelle pantomime, si spoglia in fretta delle sue vestimenta mascholine, che ricoprono un costume da donna, e rimette gli indumenti da lui abbandonati su d'un'assicella collocata fuori di vista nell'alto dell'armadio.

Una volta trasformato, dà un piccolo segnale, perchè si aprino le porte, e compare nel suo nuovo costume.

Le trasformazioni da noi ora descritte sono estranee al giuoco di cui qui si tratta; noi non le indichiamo che per

dare un'idea delle enormi risorse che l'armadio Proteo presenta.

La Cartella fantastica.

Tutti conoscono quest'assioma di fisica; il contenuto è più piccolo del contenente e reciprocamente. Questa incontestabile verità, questo assioma sembra trovarsi in opposizione col giuoco di cui qui si tratta. Se ne giudicherà dall'esposizione sommaria che faremo precedere alle spiegazioni tecniche.

Il prestidigitatore entra in scena, portando sotto al braccio una cartella di quelle che servono ai disegnatori; la depone su leggieri cavalletti collocati sul davanti della scena, e ne ritira successivamente:

1.° Diverse immagini.

2.° Due bellissimi cappellini da donna, l'uno in velluto nero, ornato d'una piuma bianca; l'altro in raso rosa, guernito di fiori.

3.° Quattro tortorelle viventi.

4.° Tre grandi casseruole, piene l'una di fagioli, l'altra d'acqua, la terza di fuoco.

5.° Una gabbia guernita di canarini che volteggiano di bastone in bastone.

6.° Un fanciullo di cinque o sei anni.

È bene far notare che il cartone non ha più di tre centimetri e mezzo di spessore, e che lo si chiude ogni volta che se ne ha ritirato uno degli oggetti che abbiamo ora citati.

Prima di dare le spiegazioni necessarie per l'esecuzione di questo giuoco, è indispensabile indicarne le disposizioni sceniche, aggiungendovi la chiaccherata motivata dall'apparizione di ciascun oggetto.

Quando la cartella è collocata sui cavalletti e che ne furono slegati i cordoni, se ne toglie fuori un'imma-

gine rappresentante una bellissima signora a metà busto, di grandezza naturale, e pettinata in cappelli. Si chiude il cartone.

« Noto, dite voi, che questa signora è uscita da questa cartella, colla testa scoperta; ella v' avrà indubbiamente dimenticato il cappello.

« Infatti eccolo. »

Si trae fuori il cappello e si chiude la cartella.

« Questo cappello è per l'inverno; esso deve senza dubbio essere accompagnato da un cappello d'estate. »

Si apre e se ne trae un cappello di seta; si chiude la cartella per riaprirla subito, e se ne cava fuori un'altra immagine rappresentante un uccello.

« Ah ecco un uccello; è certo che non può esservene in questo portafogli che di dipinti. Pure ecco una tortorella che ha tentato di nascondervisi; ma in quale stato si trova essa mai, buon Dio! »

Si mostra una tortorella impagliata e tutta malconcia.

« Essa è morta! Ma ne scorgo invece un'altra che ha resistito alla pressione, ed è ben viva! »

La si mostra, poi un'altra poi ancora un'altra, e finalmente una quarta. Si tirarono fuori in tal modo quattro tortorelle, che si collocarono successivamente sugli orli della cartella, la quale è rimasta aperta. Dopo averle messe da parte, si chiude la cartella; poi, un momento dopo la si riapre di nuovo e se ne cava fuori un'immagine rappresentante due uomini che si battono a colpi di casseruola.

« Ah! bene! ecco ora una *batteria* di cucina. » I loro strumenti culinari non debbono essere lontani. Infatti ecco una grande casseruola piena di fagioli. »

Si cava la casseruola e la si colloca su una tavola di fianco; poi, ritornando verso la cartella, se ne cava un'altra casseruola piena d'acqua.

« Ecco, senza dubbio, l'acqua in cui si dovevano mettere i fagioli: essa è bollente. »

Vi si mette il dito e ve lo si ritira vivamente, quantunque l'acqua non sia calda.

« Ciò del resto non è straordinario: ecco il fuoco che la faceva bollire! »

Si cava fuori la terza casseruola, e la si mette da parte, come l'altra, e si chiude; poi, quasi subito, si apre di nuovo.

« Ecco un oggetto che mi era dimenticato di cavar fuori. »

Si ritira la gabbia piena d'uccelli, che si porta agli spettatori, per essere esaminata. Quando si ritorna si batte sulla cartella che è rimasta aperta.

« Toc! toc! non v'è più nulla... (si dice) Finalmente!

« Ma sì; v'è ancora qualcuno, risponde il fanciullo, passando la sua testolina al disopra della cartella; vorrei ben uscire per prendere un po' d'aria; qui dentro soffoco! »

Si tira fuori il fanciullo, e si vien poscia a mostrare al pubblico l'interno della cartella, che non differisce per nulla dalle cartelle ordinarie.

Questo giuoco esige una grandissima destrezza per essere convenientemente eseguito, soprattutto per ciò che concerne l'apparizione del fanciullo.

- SPIEGAZIONE.

Di tutti gli oggetti che escono dalla cartella, alcuni vi sono posti anticipatamente, altri vi sono introdotti nel corso dell'esperienza. I primi, sono le immagini, i cappelli, la tortorella impagliata, il coperchio o doppio fondo di casseruola piena di fagioli, e la gabbia. I secondi sono le tortorelle viventi, le casseruole ed il fanciullo.

La cartella, come abbiamo detto, ha per ispessore esterno tre centimetri e mezzo; sonvi dunque in essa due centimetri circa di vuoto all'interno per nascondervi degli oggetti. Questo portafogli è costruito di cartone molto resistente. Si ponno anche sostituire i due fogli di cartone

con fogli di latta, interamente ricoperti di carta e di pelle; il che, nel mentre presenta maggior solidità, fa guadagnare più di un mezzo centimetro pel vuoto riservato all'interno. Come vien fatto in certe cartelle, per proteggere le incisioni, una tela verde, fissata su uno degli orli, viene a stendersi all'interno. Questa tela di ricoprimento, di cui mostreremo or ora l'utilità, invece d'essere messa sugli oggetti, è collocata al disotto. Sul lato ed all'interno della cartella, havvi una squadra articolata, che può in certi momenti tenere il cartone aperto in un angolo da 45 a 50 gradi.

In quanto alle immagini, esse servono a nascondere i movimenti che si fanno per prendersi indosso degli oggetti che si mettono nel cartone; esse sono, a quest'uopo, incollate su fogli di cartone sottile onde dar loro un po' di consistenza.

In quanto ai cappelli, essi hanno i loro fusti fatti con lamine di molle di pendolo; si piegarono secondo la forma della moda.

Grazie ad una apertura che sta sul di dietro del cappello, esso può svilupparsi e mettersi a piatto nella cartella, tenendovi poco spazio come ispessore. Prima che si ritiri ed allorquando è ancora nascosto dalla cartella, esso riprende da sè stesso la propria forma, mentre che il fondo o calotta, la quale è a cerniera, va a mettersi del pari a suo posto. Un graffio fissa il tutto in modo solido.

Le casseruole sembrano di pari grandezza quando sono cavate dalla cartella; nondimeno possono entrare le une nelle altre. La loro coda termina in uncini, i quali entrando gli uni negli altri, non ne formano più che uno e ponno in tal modo uncinarsi in massa, come or ora diremo. Ecco ora, in qual modo, ad un dato momento, esse ponno contenere fuoco, acqua e fagioli.

Per facilitare la nostra spiegazione, la casseruola più grande si chiamerà n. 1; la seconda in grandezza n. 2, e la più piccola n. 3. Il n. 3 deve contenere dell'acqua; e

a quest'uopo, quand'è piena di questo liquido, la si copre d'un pezzo di tela impermeabile che s'attacca fortemente sugli orli con una cordicella, come si fa con un vaso di confetture. Onde la cordicella non tenda a sfuggire le si salda un piccolo cordone in filo di rame attorno agli orli. Tuttavia havvi un'interruzione di questo cordone metallico presso alla coda, su una lunghezza di cinque a sei centimetri; il che serve a scoprire la casseruola più facilmente, togliendo la tela per quel luogo. Si aggiustò al n. 2 un doppio fondo di due centimetri di altezza, specie di coperchio cavo che si colloca dentro alla casseruola. Quando questo doppio fondo è pieno di fagioli e fu collocato nella casseruola, sembra che quest'ultima ne sia piena. La casseruola n. 1 non ha alcuna disposizione particolare; essa deve contenere il fuoco, come spiegheremo più sotto.

In quanto alle quattro tortorelle sono collocate in un sacchetto che non crediamo di dover qui descrivere in ragione della sua semplicità; esse sono installate ciascuna in uno scompartimento che le avvolge in parte. Questi scompartimenti sono sovrapposti di due in due, il che forma un pacchetto abbastanza regolare e poco voluminoso. Un uncino in filo di ferro, di dieci centimetri di lunghezza, è disposto in modo da tenere il pacchetto chiuso quand'esso è sospeso; ma, appena le tortorelle sono deposte nella cartella, tutto deve aprirsi nello stesso tempo, e le tortorelle sono libere.

Sarebbe troppo lungo dare una esatta descrizione della gabbia degli uccelli; tuttavia crediamo poterne far comprendere le disposizioni colla spiegazione seguente:

La gabbia ha quattro grandi lati e due piccoli che formano il fondo, il disopra e due lati. Le quattro grandi faccie di questa gabbia, invece d'essere solidamente fissate fra loro, sono riunite da cerniere, il che permette alla gabbia di stacciarsi e di non presentare che pochissimo spessore. Le due piccole faccie delle estremità sono del

pari mobili, ma esse non sono attaccate alla gabbia che per uno de' suoi lati, e servono a fissar questa quand'è raddrizzata. Il fondo della gabbia è in latta e disposto in modo da lasciare posto sufficiente per collocarvi i canarini quand'è stacciata.

Allorquando si raddrizza la gabbia si chiudono vivamente i due piccoli lati, affinchè i due uccelli non abbiano il tempo di fuggire.

Il manico della gabbia è parimenti a cerniera per poter stacciarsi.

In quanto poi al fanciullo, ad un momento dato egli entra nella cartella senza che il pubblico lo scorga; egli vi è quasi slanciato da un processo che noi ora descriveremo.

Dalla parte in cui la cartella si apre, e direttamente al disotto de' suoi orli, è praticata nel pavimento una piccola botola a cerniera. Al disotto di questa botola è collocata verticalmente una scatola oblunga nella quale si trova collocato in piedi il fanciullo. Il fondo è mobile e può essere sollevato da una leva, in modo da innalzare il fanciullo sino all'altezza della cartella. Vedremo più lungi come dev'essere praticata questa operazione.

Prima d'entrare in scena si prepara la cartella nel modo seguente: Si stende anzitutto la tela di ricoprimento sul fondo interno della cartella, poi vi si mettono al disopra gli oggetti seguenti: 1.º la gabbia stacciata con dentro gli uccelli; 2.º a lato di questa gabbia il doppio fondo della casseruola piena di fagioli; 3.º l'immagine della batteria di cucina; 4.º la tortorella stacciata; 5.º L'immagine dell'uccello; 6.º i due cappelli stacciati vicini l'uno all'altro; 7.º l'immagine della signora.

In quanto alle casseruole, si empie d'acqua quella n. 3; la si copre e la si lega come venne indicato più in alto. Si mette in fondo alla casseruola n. 1 un sacchetto di carta fina, nel quale havvi una polvere la cui infiammazione produce un fuoco rosso.

Ecco la composizione di questa polvere :

1. Nitrato di stronziana, pol- verizzato e dissecato con cura.	20 parti	} 25
2. Resina di belgioino.	4 »	
3. Fiore di solfo dissecato.	1 »	

Una miccia che comunica con questa polvere esce dalla carta per essere facilmente infiammata. Si mette a quest'uopo un zolfanello a fianco nella casseruola. Dopo di che, si pongono le casseruole le une nelle altre.

Le tortorelle, come già abbiain detto, si mettono in un sacco per non formare che un pacchetto.

Quando si sta per fare il giuoco, si sospende il pacchetto delle casseruole ad una fibbia che si ha dietro di sè sotto l'abito; e le tortorelle s'attaccano del pari in modo che abbiano a trovarsi al disopra delle casseruole.

Dopo aver prese tutte queste disposizioni ed essere equipaggiato in tal modo, si prende la cartella e s'entra in scena. Poscia, dopo che la cartella venne deposta sui cavalletti, si procede all'estrazione degli oggetti, servendosi del discorsetto ad *hoc* da noi suggerito prima.

Prima apertura: l'immagine della signora e dei cappelli.

Seconda apertura: l'immagine degli uccelli. Innalzando verticalmente quell'immagine al disopra del cartone come per cavarvela colla mano sinistra, il corpo si trova mascherato un istante, e se ne approfitta per istaccare vivamente il pacchetto delle tortorelle e metterlo nella cartella.

Terza apertura: l'immagine della batteria di cucina che serve parimenti a mascherare il corpo per deporre nella cartella il pacchetto delle casseruole. Una volta deposte, si mettono vicino l'una all'altra. Il doppio fondo coi fagioli è messo sul n. 2. Prima di cavare il n. 1 si strofina lo zolfanello e si infiamma la polvere, il che lascia a credere che la casseruola sia piena di fuoco.

Quarta apertura: si rialza la gabbia e la si cava dalla cartella, la quale, dopo di ciò, rimane aperta naturalmente.

Qui incomincia una scena che deve facilitare l'introduzione del fanciullo nella cartella senza che sia visto dal pubblico; si si avvanza vivamente sin presso gli spettatori per mostrare loro la gabbia, e, mettendovi dentro la mano, si finge di voler loro distribuire i canarini, gridando:

« Quali sono le persone che ne vogliono? »

Gli spettatori, credendo l'esperienza terminata, e, d'altra parte, desiderosi d'aver uno di quegli uccellini, riportano tutta la loro attenzione sulla gabbia.

Ma, in quel frattempo, ecco ciò che ha luogo sulla scena: il compare (o servo) che sta vicino alla cartella nel momento in cui se ne cava la gabbia, vedendo, del resto, tutta l'attenzione del pubblico portata sulla gabbia, lascia sfuggire dalla cartella il ricoprimento in tela verde che cade sino a terra e nasconde in tal modo il vuoto fra la cartella ed il pavimento. A quel segnale, una persona collocata nelle quinte, spingendo la leva di cui abbiamo parlato più in alto, slancia in qualche modo il fanciullo all'altezza dell'apertura della cartella e questi vi si rannicchia tosto.

Operata questa introduzione, il servo rialza tranquillamente la tela come per riparare un accidente inatteso; e poco dopo si tira fuori dalla cartella il fanciullo.

La Palla incantata.

Per regola generale le persone non credono a proposito di farsi sparare addosso, e niuno vorrebbe affrontare, per sola prova di coraggio, la bocca d'una pistola carica, a sei passi di distanza; ma invece i maghi sono superiori a simili umane debolezze ed aspetterebbero col petto nudo una palla di piombo colla stessa noncuranza con cui riceverebbero colla stecca una palla da bigliardo. Nè si deve immaginarsi che qui vi sia nessuna specie di mistificazione per quanto riguarda la qualità degli articoli im-

piegati. La pistola è una pistola reale, la polvere è polvere genuina, e la palla — una delle comunemente adoperate — è scelta e marcata da una persona dell'uditorio, e con essa si carica debitamente la pistola. La pistola è scaricata con deliberata mira da un disinteressato spettatore; ma, non appena s'è dissipato il fumo prodotto dalla scarica, si vede il prestidigitatore colle braccia conserte e colla palla fra i denti.

Tuttociò per l'effetto del giuoco; ora ne daremo la spiegazione. La pistola è, come già venne detto, un'arme ordinaria, e la sola specialità delle palle si è che esse sono una volta o due più piccole del buco della pistola. La bacchetta è un semplice cilindro di legno o di metallo, battuto leggermente ad ogni capo. Tutto il segreto riposa in un piccolo tubo di metallo, di circa due pollici di lunghezza, aperto ad una delle estremità, ma chiuso all'altra. Questo tubo, che è di tal grossezza da adattarsi comodamente nella canna della pistola, ma strettamente invece sopra ogni capo della bacchetta, è posto dal prestidigitatore nella sua taschina di destra, ed un piccolo pacco di palle nella taschina dell'altra parte.

Il prestidigitatore vien fuori colla pistola in una mano e la bacchetta nell'altra, e con una piccola carica di polvere, avvolta in un pezzetto di fina carta, e nascosta fra il secondo ed il terzo dito della mano destra. Consegna la pistola e la bacchetta perchè siano ispezionate. Mentre gli spettatori le stanno esaminando, egli chiede: « Può qualche signore, o signora, favorirmi un po' di polvere d'arme da fuoco? » Nessuno risponde, ed egli continua indirizzandosi a qualche signore dall'aspetto dolce e compiacente: « Forse voi potrete soddisfare alla mia domanda, n'è vero, signore? » L'interrogato naturalmente risponde ch'egli non ha l'abitudine di portare seco della polvere d'arme da fuoco. « Scusatemi, dice allora il prestidigitatore, ma credo abbiate un pacchettino di polvere sotto il bavero del vostro abito. Con permesso! » e frugandogli

gentilmente sotto il bavero, mostra il pacchetto. E allora egli porge quel pacchetto al signore che tiene in mano la pistola, con preghiera di caricarla. Mentre quegli pone nella pistola la polvere, il giocoliere spinge la mano sinistra nella taschina ed impalma il sacchetto di palle, che poscia egli finge cavare dal cappello d'un signore o dal manicotto d'una signora. Egli chiede quindi a colui che pose la polvere entro la pistola di scegliere e segnare una delle palle. Mentre si sta facendo ciò, egli stesso prende la pistola nella sua mano sinistra, e nel mentre finge di trasportarla con apparente noncuranza nell'altra mano, segretamente vi caccia dentro il piccolo tubo, col lato aperto all'insù. Dopo che lo spettatore ha scelta e segnata la palla, lo si prega, per maggior certezza, di collocarla egli medesimo nella pistola. Vi è aggiunta una piccolissima porzione di carta per servire da stoppaccio, ed il prestidigitatore allora prende la pistola, e ve la sforza dentro. La palla, ben inteso, è caduta nel piccolo tubo, e siccome la bacchetta vi batte di sopra a forza, essa naturalmente spinge fuori dalla pistola il tubo e la palla con esso. Il giocoliere allora porge la pistola ad uno spettatore, pregandolo di tenerne la canna in aria per timore che non accadano disgrazie: dopo di che va a collocarsi nella più lontana parte del palcoscenico, e durante quel suo breve viaggio s'impadronisce della palla che cava dal tubo. Ciò ha luogo col destramente tirar via la bacchetta colla mano sinistra, e per conseguenza lasciare il tubo aperto nella destra, e permettere in tal modo alla palla di cadere nel palmo della mano. Dal momento che il tubo ha servito al suo uso è fatto sparire nella *profonda*, e la palla è destramente portata in bocca, o ritenuta nella mano, secondo il modo con cui s'intende di produrla.

La Sospensione aerea.

Il prestidigitatore introduce sulla scena una fanciulla od un fanciullo che dev'essere il soggetto dell'illusione, e che è vestito in un costume di fantasia. Si porta fuori una bassa tavola o panca, di cinque piedi in lunghezza su due in larghezza, ed appoggiata su piedi di circa sei pollici d'altezza, e si mostra che è affatto separata dal palco o pavimento. Sulla medesima è collocato uno sgabelluccio su cui sale il soggetto dell'esperienza (che noi ora supporremo sia una signorina). Essa stende le braccia, e sotto ciascuno dei medesimi le vien posto un forte bastone di appropriata lunghezza. Il giocoliere fa sulla stessa pretesi segni magnetici, ed in un minuto o due, le si chiudono gli occhi, e le cade la testa sul petto; indi poco di poi essa presenta tutti i segni esterni del sonno mesmerico. L'operatore allora le toglie di sotto ai piedi lo sgabello, per il che essa rimane sospesa per le braccia ai due bastoni. Dopo pochi minuti, l'operatore rimuove anche il bastone che le sostiene il braccio sinistro, e la signorina rimane sospesa al solo bastone che le sostiene il braccio destro (fig. 35). Allora l'operatore, dopo altri gesti magnetici, le curva il braccio destro in modo ch'esso le sostenga il capo, ed innalzandola a poco a poco, la mette finalmente in una posizione orizzontale (fig. 36).

Un'ispezione ai diagrammi fornirà facilmente la chiave di questo mistero. Due dei bastoni, (l'uno, quello, cioè, che viene collocato sotto il braccio sinistro) è interamente senza preparazione, e può essere liberamente dato al pubblico perchè venga esaminato. L'altro *A* è o di ferro in ogni sua parte (fig. 37), o di legno ben stagionato con uno stelo interno di ferro, e capace di sopportare ben grave peso. La più bassa parte del medesimo s'affonda in un foro nella già mentovata tavola che gli sta sotto, e diventa

in tal modo, per qualche tempo, molto fermo e stabile. Nella parte superiore vi è riservato un piccolo spazio, di circa un pollice di spessore, per una bisogna di cui diremo ora. Il soggetto dell'esperimento indossa, al disotto

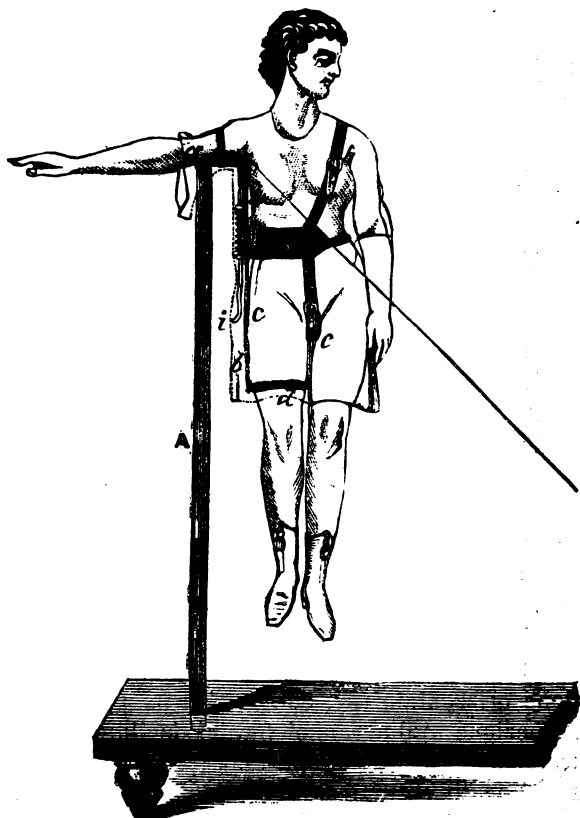


Fig. 35.

del suo costume di paggio, una specie di corsetto di ferro, simile a quello particolareggiato nella figura 37. Una cintura di ferro *a a*. passa attraverso alla vita; quel cerchio

è completato da una striscia di cuojo. Agli angoli destri di questo, dalla parte destra, è fissato un saliente di ferro *b b*, che si estende precisamente dal disotto dell'ascella sino in vicinanza del ginocchio, ma con una giuntura *c* (che lavora solo all'indietro e dal davanti) all'anca; una cor-

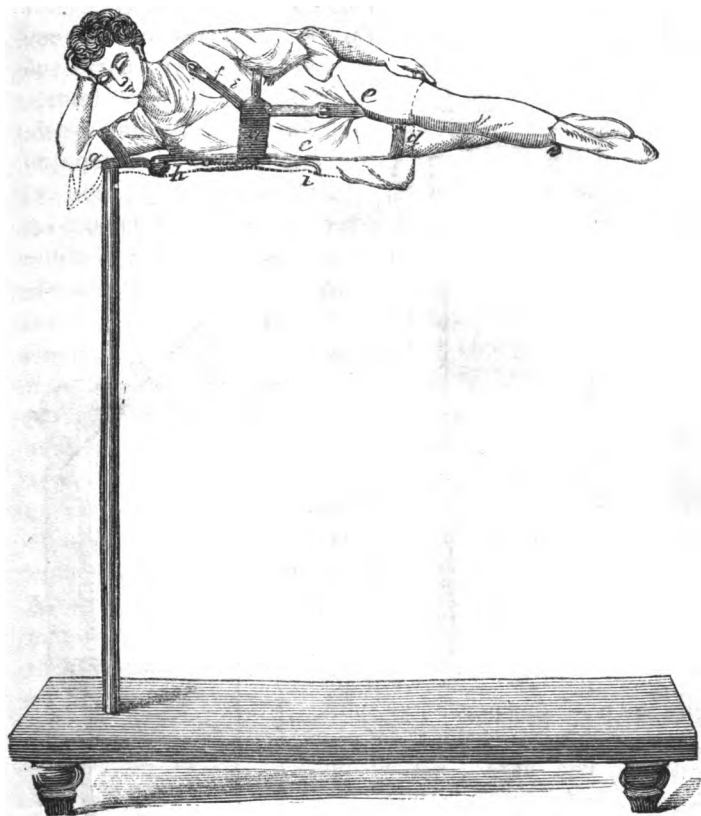


Fig. 36.

reggia *d*, intorno alla gamba, la tiene in posizione, in modo solo da permettere di piegare la coscia. Dal di dietro della cintura di ferro, nel centro, sta una gru-
ccia,

pure di ferro, che passa fra le gambe, ed è connessa, mediante una correggia, alla fronte della cintura. Una quarta

correggia *f*, connessa colla cintura davanti e di dietro, passa sopra la spalla sinistra, e previene ogni rischio per cui l'apparato possa cadere all'ingìù. Alla parte superiore del saliente, immediatamente disotto all'ascella, è ribadito un breve pezzo di ferro piatto *g*, che vi lavora sopra liberamente. La fine di *g*, che forma la giuntura che vien mostrata al-

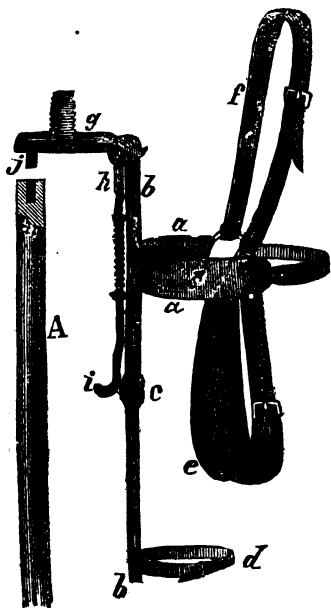


Fig. 37.

largata nella figura 38, è assicurata in un rocchetto con tre denti che corrispondono con un freno *h*, che giace párallelo con *b b* e che, nella sua posizione normale, è spinto all'insù e chiuso nei denti del rocchetto da una molla, ma vi può essere ritirato fuori da una pressione che lo spinga all'ingìù sull'uncino *i*. La parte opposta di *g* proietta dalla sua parte inferiore, ad angoli retti uno zaffo di ferro *j*, che giustamente s'addatta nella

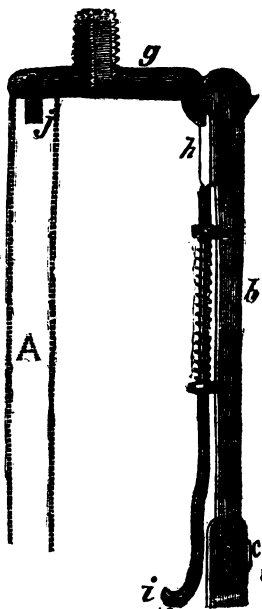


Fig. 38.

già mentovata cavità nella cima della verga *A*. Qui havvi un'apertura nella parte di sotto della manica, per dar passaggio a quel zaffo il quale, allorchè è inserito nella corrispondente cavità di *A*, rende fisso, relativamente ad esso *g*. Il rimanente del corsetto di ferro (e con esso la donna) rimane movibile, in modo, che, quando viene esteso per mezzo della giuntura in *g*, esso può venir condotto a descrivere un arco di 90° colla verga perpendicolare.

Il modo d'operazione diventa pertanto, dopo la spiegazione di questi apparecchi, abbastanza chiaro. Quando la giovane signora sale sullo sgabello ed estende le braccia, l'operatore, nel porre i bastoni sotto di essa, ha cura che la parte inferiore di *A* si addatti debitamente nel pertugio, e colloca lo zaffo *j* nella cavità dell'alto. L'apparato si trova pertanto nella posizione mostrata dalla figura 35, e quando viene rimosso lo sgabello, pare che la signora rimanga appoggiata semplicemente su *A*, mentre in realtà è comodamente seduta nella gabbia di ferro, le cui diverse parti sono accuratamente imbottite, perchè non le diano nessun incomodo. Siccome le sue braccia e le sue gambe sono affatto libere, esse ponno essere collocate in tutte quelle posizioni che l'operatore desidera; e quando quest'ultimo colloca il suo soggetto nella posizione obliqua, come quella indicata dalla figura 36, il freno *h* entra nel secondo dente del rocchetto, e la mantiene per tal modo in quella posizione. Dopo un breve intervallo essa è collocata, come abbiain detto, nella posizione orizzontale, ed allora il freno cade nel terzo dente del rocchetto, ed in tal modo la mantiene apparentemente immersa nel sonno, in un letto aereo. Siccome il sostegno termina sopra il ginocchio destro, le gambe sono tenute stese dalla forza muscolare. Questa posizione è tuttavia molto faticosa e per tal ragione non può essere continuata più di pochi momenti. Per ricollocare la signora nella posizione verticale, l'operatore pone ambe le mani sotto la figura giacente; ed allora la mano sinistra trova con facilità

(attraverso alla tunica) e tira giù lo zaffo *i*, che a sua volta per conseguenza leva fuori il freno, e permette al soggetto di raggiungere dolcemente la perpendicolare. Le viene ancora posto sotto ai piedi lo sgabelluccio, e sotto il braccio sinistro il secondo bastone, prima che l'operatore incominci a smagnetizzarla; ed allora, colla vicendevole replica della pantomima di prima, finisce il giuoco.

Il Tamburro magico.

Al comando del prestidigitatore, un tamburro collocato su un leggero treppiede, batte diverse marcie colla precisione e l'abilità d'un tamburro maggiore; con questa sola differenza che questo *tamburro magico* risuona senza il soccorso di bacchette e senza alcun intervento apparente.

Questo esercizio ha luogo anzitutto sulla scena; poi, per evitare la supposizione d'una illusione d'acustica, il fisico sospende il tamburro a due cordoni pendenti dal soffitto della sala. Lo strumento, nel mentre si bilancia al disopra della testa degli spettatori, raddoppia di vigore e di velocità nell'esecuzione delle sue marcie.

Questo prestigioso esercizio che si potrebbe facilmente far passare per un intervento medianimico, riposa su un principio d'una grande semplicità. Nell'interno del tamburro è collocato un *vibratore di la Rive*, volgarmente chiamato soneria elettrica.

Il martello di questa soneria è disposto in modo da battere sulla pelle d'asino in guisa di timbro.

Si sa che, nell'organizzazione d'una soneria elettrica, esiste ad una certa distanza da questo avvisatore, un bottone che basta premere per animare l'apparecchio. Sinchè il dito rimane sul bottone, le vibrazioni metalliche si fanno udire; esse non cessano che quando cessa la pressione.

Questo bottone è collocato nella quinta presso un compare che deve sostenere la parte di medio in distanza.

Dei fili abilmente dissimulati e delle comunicazioni metalliche comunicano coll'interno del tamburro, sia che lo si ponga sul treppiede od all'estremità dei cordoni.

Nulla di più semplice con questa disposizione che eseguire qualsiasi marcia militare, poichè si hanno a propria disposizione dei *fla* e dei *rrrrra* d'ogni durata.

Infatti (e si può tentare questo esercizio sul bottone di una soneria elettrica) se si appoggia sul bottone in un tempo cortissimo del valore d'un mezzo secondo, per esempio, il martello non batte che un colpo. È il *fla* o l'unico colpo di bacchetta. Quanto ai diversi *rrrrrra* s'ottengono con diverse durate di pressione comparabili. È questo uno strumento che il compare suona con maggiore o minor precisione.

Per dare maggior brio alla batteria del tamburro, si pone all'interno di questo un secondo vibratore ed un secondo tasto sotto la mano del compare. Si può allora con una mano fare un rullo continuo, mentre che coll'altra si eseguisce la marcia il che è un esercizio eseguito solo dai tamburrini abili.

Per rendere l'esecuzione più perfetta, si può, come nelle serinette, disporre un cilindro sul quale de' cavicchi convenientemente lontani l'uno dall'altro inviano l'elettricità nei tempi voluti per l'esecuzione delle batterie.

Il Trucco dei fratelli Davenport.

Questo giuoco porta il nome dei fratelli americani William e Ira Davenport, perchè furono essi i primi che l'eseguirono tanto in America che in Europa con diversa fortuna.

Ne daremo la descrizione, ricavandola dal recente libro di *Magia e Fisica Dilettevole* di Roberto Houdin, stampato a Parigi, che già ci servi moltissimo in questa nostra compilazione:

L'armadio di cui si servivano i Davenport è un mobile di debole costruzione montato su cavalletti; e non può contenere più di tre persone sedute od in piedi. Alle pareti interne dell'armadio sono appesi vari strumenti, quali violino, chitarra, tromba, tamburello basco e campanello. Tre porte, chiudendosi, ponno sottrarre i medì agli sguardi del pubblico. In quella di mezzo di queste tre porte è praticata ad altezza d'uomo, un'apertura di forma romboidale. I fratelli Davenport entravano nell'armadio, si facevano strettamente legare dagli spettatori con funi su due panche, su ciascuna delle quali uno di essi si sedeva; indi si chiudevano le tre porte, ed appena ciò fatto, cosa incredibile! si vedevano apparire, per l'apertura della porta di mezzo, le braccia del prigioniero di destra, rosse ancora delle strette delle corde. Poco dopo ancora si aprivano le tre porte, e si scorgevano i due fratelli, col sorriso sulle labbra, discendere dall'armadio, liberati dai loro legami, ch'essi si tenevano in mano, e che gli spettatori poco prima avevano ritenuti insolubili, perchè fatti con tutte le cure e colla maggior possibile solidità.

Dopo di che i due giovani risalivano ancora nell'armadio, vi si sedevano; si deponava a' loro piedi il pacchetto delle corde e si chiudevano le porte. Due minuti dopo, si riapriva, e si vedevano i medì legati di nuovo; essi s'erano legati da loro medesimi nell'oscurità, ed avevano le mani fortemente attaccate con funi dietro al dorso. Si verificavano i nodi ed era facile constatare che erano solidi quanto i primi.

È bene del resto avvertire che, durante quegli esperimenti, alcuni spettatori erano pregati di circondare l'armadio, che quel mobile era innalzato su cavalletti, e che la sala dove si dava lo spettacolo era costantemente tenuta in uno stato di chiarezza sufficiente, perchè fosse possibile di distinguere il tutto.

Ma tutto ciò era ancor nulla in confronto di quanto teneva dietro dopo. Si chiudevano ancora le porte il più

vivacemente possibile, ma, non appena spinto l'ultimo dei battenti, si faceva udire il più strano concerto; il violino s'animava sotto un archetto fermamente condotto, risuonava la chitarra, il tamburello basco segnava il tempo, il campanello tintinniva, la tromba era vigorosamente imboccata, e tutti quei rumori formavano una spaventevole cacofonia. Talvolta una successione di rumori, di urti, di colpi si univa a quella musica infernale. Poi ad un tratto si ristabiliva il silenzio, e si vedeva tutto un braccio passare attraverso l'apertura dell'armadio, ed agitare il campanello con frenesia.

Nell'istante in cui il concerto era più assordante, se aprivansi bruscamente le porte dell'armadio, si notava che gli strumenti erano al posto che occupavano prima, e che i due fratelli stavano immobili sulle loro panchette, legati come precedentemente. Rinchiuse le porte ricominciava il baccanale, ed, ogni volta che si apriva, si vedevano i medi calmi, tranquilli e sempre legati. Nè bisogna dimenticare di dire che, a ciascuna di quelle *manifestazioni spiritiche* (come i Davenport le chiamavano), la tromba ed il campanello erano slanciati dalla apertura ad uso finestra ed andavano a cadere ai piedi degli spettatori. Per controllare quegli esperimenti, si pregava un assistente, designato dalla scelta del pubblico, di collocarsi nell'armadio fra i due fratelli. Quel delegato del pubblico si collocava infatti sulla panca di mezzo, e, per mettersi in guardia contro ogni cooperazione da parte sua, gli si attaccava una mano sulla spalla dell'uno dei due fratelli, e l'altra mano sul ginocchio dell'altro fratello.

In tal modo si cercava d'assicurarsi che nessun movimento dei medi avrebbe potuto aver luogo, senza che il delegato se ne fosse accorto. Una volta chiuse le porte, il sabato si faceva udire di nuovo nell'armadio e tutti gli strumenti suonavano come prima. Quel baccanale cessava a capo d'un istante; si aprivano le porte e si scorreva l'infelice visitatore colla testa avvolta nel proprio

fazzoletto da naso, cui sovrastava il tamburello basco, mentre che la di lui cravatta era regolarmente annodata intorno al collo del di lui vicino di destra, e che i di lui occhiali stavano sul naso del suo vicino di sinistra; e persino il suo orologio si trovava trasportato da una tasca in un'altra.

Quel delegato, una volta liberato da'suoi lacci, era subito circondato ed interrogato; ed egli dichiarava di non aver sentito che un piccolo sfregamento sotto al naso, nell'istante in cui, contemporaneamente, era stato coperto dal fazzoletto e spogliato de' suoi occhiali, ma che non poteva dare alcun'altra spiegazione. Pure le braccia dei medi stavano sempre loro solidamente attaccate dietro al dorso.

Si portava allora della farina, e coll'aiuto d'un cucchiaio se ne poneva in ciascuna delle mani dei due fratelli. Appena chiuse le porte, l'abito d'uno dei reclusi passava per l'apertura già da noi citata. Si apriva vivacemente, si verificavano le legature, si chiudeva di nuovo, e non erano passati due minuti che i due fratelli discendevano dall'armadio interamente sciolti de' loro legami; si avanzavano verso gli spettatori e loro mostravano le mani piene ancora della farina che vi si aveva messa. Bisogna anche far osservare che quei due giovani erano vestiti di nero e che su' loro abiti non si trovava il menomo vestigio di farina.

La seconda parte dello spettacolo dato dai fratelli Davenport era intitolato *Le tenebre*. La disposizione scenica della seduta era anche questa volta delle più semplici: tolto via l'armadio co'suoi cavalletti, si metteva a loro posto un tavolino su cui erano deposte due chitarre ed un tamburello basco, quelli stessi che abbiain già visto figurare nella prima parte della seduta.

I due fratelli si sedevano su due leggere sedie, ai due lati della tavola. Si deponevano ai piedi ciascuno un pacco di corde. Dietro loro domanda una quindicina di persone

circa, venivano a sedersi loro vicine, e tenendosi tutte per le mani, formavano intorno ad essi un cerchio impenetrabile. Nella sala eranvi due sole fiamme di gaz, collocate a' due lati della cinta riservata. Una persona posta presso ciascuna di quelle fiamme era incaricata di dare o di sopprimere la luce.

Ad un segnale dato da uno dei due fratelli, si faceva completa oscurità per due minuti circa; dopo di che, ritornata improvvisamente la luce, si vedevano i due Americani solidamente legati; colle braccia, le gambe ed il corpo circondati di corde e di nodi che li fissavano alle sedie su cui stavano seduti; le mani stavan loro avvinte dietro il dorso ed erano assoggettate alle traverse delle sedie.

La tavola e le sedie erano parimenti allacciate da forti legamenti.

Si faceva di nuovo l'oscurità, e ad un tratto gli strumenti collocati sulla tavola facevano udire una misteriosa armonia. D'improvviso il gaz s'accendeva ed il concerto cessava coll'apparizione della luce. Gli strumenti non sembrava si fosser mossi di posto, ed i medì erano sempre legati.

Inoltre per dare all'assemblea la certezza assoluta che i legami non sarebbero sciolti, si pregava qualcuno degli spettatori vicini di far colare della cera sui nodi che stringevano i polsi e d'apporvi l'impronta d'un suggello. Nel frattempo si spalmavano la chitarra ed il tamburrello basco d'un liquore fosforescente che permetteva di distinguerli nelle tenebre.

Appena aveva luogo l'oscurità, le chitarre ed il tamburrello basco s'agitavano e abbandonavano il loro posto, producendo i più lugubri suoni. Si vedevano innalzarsi in aria, tracciare contorni luminosi, poi, in una corsa disordinata, percorrere la sala sopra la testa degli spettatori. Una chitarra sfiorava a questi i cappelli, un'altra lambiva la veste di quella, e, quantunque spesso animati da mo-

vimenti bruschi e saltellanti, nessuno di quegli strumenti urtava nè gli spettatori, nè il soffitto; solo, quando passavano presso al viso, si sentiva un vento brusco, un'aria spostata che vi faceva istintivamente rientrare la testa nelle spalle, per timore di qualche urto.

In mezzo a quelle bizzarre evoluzioni compariva la luce, e gli strumenti si trovavano abbattuti sulle ginocchia degli spettatori.

Verificazione fatta ai legami suggellati, erano trovati intatti.

Ma ciò non bastava ancora ed una nuova precauzione presa per assicurare gli spettatori contro ogni sopercchia era questa: si metteva un foglio di carta sotto ai piedi dei medi; vi si tracciava colla matita il contorno della loro calzatura. Se, per un processo inesplicabile, essi si fossero sprigionati dai loro legami ed avessero abbandonato il loro posto, il foglio di carta avrebbe rivelato il fatto.

Terminate queste disposizioni, il gas veniva spento, e, durante alcuni istanti d'oscurità, le chitarre facevano ancora udire le loro arie d'oltre tomba, e si abbandonavano alle loro ridde fantastiche. Ma mentre quei chiarori sonori si bilanciavano nello spazio, uno spettatore si trovava improvvisamente spogliato del cappello che veniva trasportato ad alcuni metri di distanza; un altro aveva scompigliati i capelli dal passaggio d'una mano sconosciuta; un terzo si sentiva premere la mano da una mano invisibile; finalmente era vivamente tolto l'abito ad uno spettatore, mentre l'altro si riceveva sui ginocchi come un vestimento che non sapeva distinguere. Pure, allorquando si riaccendeva il gas, si vedevano i due fratelli, calmi, legati ed in apparenza completamente estranei a quanto era occorso. Si si precipitava sui suggelli: erano intatti; si verificava il foglio di carta; la calzatura non aveva abbandonato d'un millimetro le linee che la circondavano. Ma ciò che principalmente portava lo stupore

al colmo, era che uno dei fratelli, quantunque legato e suggellato, era vestito dell'abito d'uno spettatore, mentre che l'altro portava in testa un cappello ed un paio d'occhiali, pure appartenenti a due altri assistenti. L'abito del medio trovavasi invece nella sala addosso ad uno degli spettatori.

Ecco ora la spiegazione di questo trucco, come vien dato nel libro già da noi citato *Magia e Fisica dilettevole* di Roberto Houdin: riportiamo le sue precise parole senza assumerne la responsabilità :

I prestidigitatori hanno d'ordinario degli strumenti speciali propri a facilitare i loro prestigiosi esercizi. I Davenport non hanno, propriamente parlando, che le loro corde. L'armadio non entra per nulla nell'esecuzione delle loro esperienze. Un semplice paravento e due sedie potrebbero al bisogno sostituirlo. Esso non serve, in realtà, che a nascondere le manipolazioni dei medi. Gli strumenti di musica ponno essere considerati come semplici accessori.

Le corde sono fatte di cotone; il loro tessuto è una treccia simile a quella dei cordoni che servono a far muovere le cortine ed i sipari; esse presentano così una superficie unita, che può sdrucchiolare facilissimamente l'una sull'altra. Esse hanno circa tre metri di lunghezza.

Quando, al principio della seduta, si prega un certo numero di spettatori a salire sul palco ed a circondare l'armadio, si pregano di tenersi tutti per mano, sotto il pretesto di stabilire un cerchio magnetico intorno agli spiriti. In realtà è per prevenire le indiscrezioni. Si è per le stesse ragioni che si fanno parimenti tener per mano gli spettatori componenti la fila più vicina alla scena. I due fratelli si siedono sulle sedie dell'armadio; essi rimettono ognuno tre corde al delegato che deve attaccarli sulla loro panca. Si crederebbe forse tal cosa facile: non è così. Anzitutto come fare e da qual parte incominciare? Non si ebbe forse mai l'occasione di legare alcuno. Tal-

volta il delegato è benevolo; egli cerca meno d'imbarazzare il giocoliere che di adempiere al proprio dovere; cammina all'azzardo della corda. Allora tutto è per il meglio pel successo del prestigio. Ma molto spesso anche si ha a che fare ad un delegato maligno, nervoso, il quale prende la propria parte sul serio e vi considera come impegnata la propria abilità. La sua prima idea si è quella di collocare i polsi al paziente dietro al dorso e di fissarveli solidamente. Fa poscia ritornare la corda sul davanti, la conduce indi per di dietro, l'allaccia sotto le braccia e termina con un nodo ch'egli reputa inestricabile. Colle due altre corde circonda i piedi, le coscie, le braccia, ed attacca solidamente queste parti alla panca dell'armadio.

Vana precauzione! Tutti i nodi, tutti gli attacchi si possono sciogliere.

Mentre lo si lega, il medio si presta a tutte le posizioni che gli vengono imposte. Ma col suo *occhio americano* vede prontamente con chi ha che fare. Se il delegato è benevolo, egli non se ne occupa guari e lo lascia fare. Ma se invece non è tale, lo sorveglia e lotta tacitamente contro i di lui rigori. Si sente troppo vigorosamente serrato? Lascia sfuggire un debole lamento, che sembra tosto reprimere. Quella commediola riesce quasi sempre; è raro che non si metta un po' di riserva nella continuazione delle legature. Od anche il medio, senza che lo si possa sospettare, gonfia certe parti del corpo, sia alzando insensibilmente le spalle, sia scostando le braccia dal corpo, sia finalmente opponendo una resistenza dalla parte in cui sente la pressione.

Una volta legato, il primo movimento del medio, è, con certi sforzi che non si potrebbero descrivere, quello di far risalire verso le spalle le corde che stanno sugli avambracci, onde restituire a questi un po' di libertà. Viene poscia un lavoro di forza e di dislocazione; i polsi, vigorosamente scostati l'uno dall'altro, formano leva ne' nodi ove

sono passati, e, con iscosse ripetute, determinano un rilassamento nelle parti suscettibili di provarne. Un centimetro appena di guadagnato basta per permettere la liberazione dell'uno o dell'altra mano. Giova dire che, mercè un esercizio, cui i nostri medì si sono dedicati, il pollice scomparire nella mano ed il tutto prende una forma cilindrica che non presenta maggior grossezza del pugno. La prima delle quattro mani che si libera passa per l'apertura dell'armadio, onde mostrarsi agli spettatori, mentre che le tre altre lavorano alla comune liberazione. Una volta che si hanno le mani libere, si sfanno gli altri attacchi e gli altri nodi; i denti rendono gran servizio in simile circostanza. Inoltre il primo libero dei due racchiusi nell'armadio aiuta l'altro.

Quando i medì s'attaccano da sè stessi nel loro armadio, il modo di legatura da essi impiegato permette loro di staccarsi e di attaccarsi di nuovo in pochissimo tempo.

Ecco com'essi operano, per ottenere questa disposizione. Prendono una delle corde pel mezzo, e praticano a quel posto una doppia fibbia qual'è rappresentata dalla fig. 39.

Si vede che è un doppio nodo scorsojo le cui fibbie ponno essere serrate od ingrandite, sia che se ne tirino i capi *A* e *B* o che s'allentino.

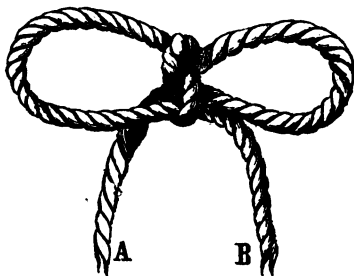


Fig. 39.

Sempre lasciando quelle fibbie aperte, essi passano, per due buchi praticati nella panca, i due capi della corda, che è abbastanza lunga per andare a circondare i piedi e fissarsi alla traversa del davanti. Colle due altre corde, attaccano le coscie sulla traversa e talvolta le braccia sul corpo. Ciò terminato, passano le mani nelle fibbie che serrano, allungando un poco le gambe innanzi. È su questo trucco che riposa tutto il simulacro dell'intervento

degli spiriti e del rumore cui essi abbandonansi. Infatti, le porte dell'armadio sono appena chiuse che i due fratelli riconducono un po' le gambe all'indietro, e danno della libertà al nodo, locchè permette loro di cavar fuori le mani e renderle libere. Il violino, le chitarre il tamburello basco e il campanello sono quasi simultaneamente messi in giuoco e formano una cacofonia rafforzata anche dallo stropiccio dei piedi e dai colpi di pugno battuti sulle pareti del mobile. Poi tutt'ad un tratto gli istrumenti sono messi a loro posto; le mani rientrano nei loro legacci; si aprono le porte e tutto compare in ordine.

Un delegato del pubblico (abbiam detto) è loro mandato; egli si colloca nell'armadio sulla panca di mezzo. Gli si attacca una mano sulla spalla d'uno dei due medì e l'altra mano sul ginocchio dell'altro. Ma non si vede che questa precauzione che sembra presa contro i due giocolieri, è invece a loro vantaggio? Essi non hanno bisogno infatti di muovere nè la spalla nè il ginocchio, per abbandonarsi ai loro esercizi, ed il nuovo venuto, avendo le mani attaccate, non può controllare ciò ch'essi fanno. Egli diventa un essere passivo, ed, in questo stato, gli si tolgono facilmente gli occhiali, la cravatta, il fazzoletto da naso, e gli si mette in testa il tamburello basco. Mettere della farina nelle mani dei due compari, ciò non impedisce loro di tirarle fuori del nodo scorsojo. Una volta libere le mani, essi versano la loro farina in una tasca praticata nell'abito; si puliscono le mani; le passano poscia successivamente dall'apertura dell'armadio, per mostrare che sono libere, e si abbandonano, finalmente, come prima, al loro rumoroso concerto; dopo di che, l'uno dei fratelli prende in una tasca di fianco un pacchetto pieno di farina; ne versa nelle mani del suo compagno ed in una delle sue; rimette il pacchetto vuoto nel suo nascondiglio, e ripartisce fra le sue due mani la sua provvista di farina. Si aprono le porte, ed i due giovani, liberati dalle corde, discendono a mostrare al

pubblico che le loro mani sono sempre piene di farina. Le spiegazioni sulla seconda parte, detta *nelle tenebre* (continua il nostro autore succitato), saranno facili a comprendersi, atteso che quei giuochi riposano ancora, per la massima parte, sul famoso nodo scorsojo di cui già abbiamo parlato; i due giocolieri stanno seduti dalle due parti del tavolo, su cui stanno deposte le chitarre ed il tamburello basco; essi si tengono a' piedi un pacco di corde; attorno ad essi si forma il circolo magnetico degli spettatori che si tengono per mano; si fa l'oscurità, e subito i due compari si legano sulle loro sedie, nelle condizioni da noi indicate più in alto. Non havvi differenza che nella forma dei sedili. Come nell'armadio essi ponno a loro grado attaccarsi o staccarsi istantaneamente e suonare gli strumenti che stanno sulla tavola. Ma si dirà, come faranno quando si cola della cera su' loro nodi e vi si appone il suggello? Il lettore noterà sulla figura da noi data che si può mettere della cera sulla metà del nodo e fissare anche assieme, a quel posto, due parti della corda, senza che il movimento dei capi *A* e *B*, come quello delle fibbie, possa essere impacciato. Quando i polsi sono passati nelle fibbie, questa parte del nodo si trova sempre al disopra. Inoltre la corda essendo della grossezza del mignolo, il suggello non può guari prendere maggior spazio della riunione delle due parti fisse. Ci rimangono ancora da spiegare parecchi fatti meravigliosi; sono le evoluzioni fantastiche delle chitarre, il foglio di carta sotto ai piedi, l'abito tolto e rivestito, ecc.

La chitarra ed il tamburello basco sono spalmati d'un liquore fosforescente, il cui debole splendore non raggia abbastanza per rischiarare gli oggetti che li circondano; si si trova dunque in complela oscurità. L'uno dei due compari si stacca da' suoi nodi, e coll'abitudine che ha acquistata di muoversi nelle tenebre, prende pel manico una chitarra luminosa, s'avanza il più possibilmente vicino verso il pubblico, e la fa volteggiare al disopra delle te-

Magia, Prestigio, ecc.

18

ste, sempre facendo vibrare le corde coll'ajuto delle due ultime dita. L'assenza di ogni altro oggetto di paragone non permette al pubblico di giudicare a quale distanza si trovi quella luce indecisa, e talvolta una chitarra che tocca quasi la testa dello spettatore gli sembra essergli lontana d'alcuni metri. Nel frattempo, l'altro medio, egli pure svincolatosi, innalza il più in alto possibile l'altra chitarra ed il tamburello basco fosforizzati, e fa con que' due strumenti il maggior rumore ed il maggior movimento possibile.

L'affare del contorno dei piedi segnato sul foglio di carta è ingegnossissimo; l'uno dei medi, dopo che il buon pubblico ha preso questa misura di precauzione, abbandona il foglio di carta per avvicinarsi agli spettatori, e, quando ritorna a sedersi, ha cura di voltare il foglio dall'altra parte prima di posarvi sopra i piedi, poi coll'ajuto d'una matita, che si prende in tasca, traccia un altro contorno che è scambiato per quello fatto dal pubblico. Quanto poi all'abito indossato, l'uno de' medi — il più abile — libero de'suoi legami, abbandona il proprio abito, lo getta in mezzo alla sala, ed, afferrando quello che fece mettere sulle ginocchia d'uno spettatore di prima fila, lo indossa, poi si rimette ne'suoi nodi e il giuoco è fatto.

PARTE TERZA

GIUOCHI SEMPLICI DI CONVERSAZIONE E FAMIGLIA

GIUOCHI SEMPLICI

DI CONVERSAZIONE E FAMIGLIA

I.

Il numero favorito.

Si scrive una serie di numeri dall'uno sino al nove, ommesso però l'otto, e si moltiplicano coll'uno e coll'altro numero; le cifre del prodotto non danno costantemente altro che una serie di numeri tali che vengono stabiliti come numero favorito. Se deve ottenersi una fila del numero 1, i suddetti numeri si moltiplicano per 9.

$$\begin{array}{cccccccc} 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & 7 & 9 \\ & & & & & & 9 & \times \\ \hline 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \end{array}$$

Se per prodotto devono ottenersi dei 2, il moltiplicatore è il 18, perchè i numeri del moltiplicatore sommati danno sempre nove, e il numero a destra del moltiplicatore composto di due cifre, dà il numero favorito trascelto,

come il 18 nell'accennato numero favorito 2, poichè 8×9 fa 72 e così via come qui segue:

$$\begin{array}{r}
 1\ 2\ 3\ 4\ 5\ 6\ 7\ 9 \\
 \hline
 18 \times \\
 \hline
 9\ 8\ 7\ 6\ 5\ 4\ 3\ 2 \\
 1\ 2\ 3\ 4\ 5\ 6\ 7\ 9 \\
 \hline
 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2 \text{ Prodotto}
 \end{array}$$

Se devono uscire soltanto dei 3, il moltiplicatore è il 27; perchè $2 + 7$ fa 9 e $7 \times$ per 9 fa 63.

$$\begin{array}{r}
 1\ 2\ 3\ 4\ 5\ 6\ 7\ 9 \\
 \hline
 27 \times \\
 \hline
 8\ 6\ 4\ 1\ 9\ 7\ 5\ 3 \\
 2\ 4\ 6\ 9\ 1\ 3\ 5\ 8 \\
 \hline
 3\ 3\ 3\ 3\ 3\ 3\ 3\ 3 \text{ Prodotto}
 \end{array}$$

Se si vogliono dei 4 soli, il moltiplicatore è 36.

Se il prodotto deve soltanto dare dei 5, il moltiplicatore è 45.

Se vogliono dei 6 per numero favorito, il moltiplicatore è 54.

Nel numero favorito 7 il moltiplicatore è 63, nell'8 è 72 e nel 9 è 81.

II.

Indovinare di più numeri quello segretamente raschiato.

Anche in questo utile divertimento serve di base il 9. Si fa moltiplicare da alcuno un numero ad arbitrio per 9 od anche un multiplo del 9, come per esempio, 18, 27, 36, 45, 54, 63, 72, 81, ecc., ed intanto tirasi in disparte

per non osservare ciò che avviene, ricercando poi di raschiare dalle cifre del prodotto risultante un numero ad arbitrio e ritenerlo a mente. Quando poi si ritorna alla persona, si è tuttavia in grado di indovinare il numero raschiato dal prodotto.

A tal uopo altro non occorre che di sommare fra sè in silenzio i singoli numeri del prodotto ed esaminare quante volte vi si contenga il numero 9, e se il 9 vi termini o ne rimanga un avanzo; il numero che manca a tale avanzo per formare il 9 è costantemente quello che fu cancellato nel prodotto. Che se non rimane alcun avanzo, il numero cancellato è lo zero od anche il 9. Sia per esempio, il numero scelto ad arbitrio 57143602, il quale, moltiplicato per 9, dà per prodotto 514292418. Da questo prodotto, i cui singoli numeri sommati assieme importano 36, o 4×9 , sia cancellato il 4; i numeri rimanenti del prodotto porteranno 32, e quindi mancano 4 per poter formare il successivo multiplo del 9, che è il 36. Se fosse stato cancellato il 9, i numeri rimanenti importeranno 27, nel qual numero finisce il 9 precisamente; poichè 3×9 fa 27 e per conseguenza manca un altro 9 per formare il successivo multiplo, ossia il 36. Tale sarebbe anche il caso se fosse stato cancellato lo zero, poichè 4×9 fa appunto 36 senza lasciarne avanzo.

III.

Diverse maniere d'indovinare il numero trascelto da una persona.

Si faccia scegliere in segreto da una persona un numero ad arbitrio, raddoppiarlo e poi aggiungervi il 5, moltiplicare per 5 la somma risultante, aggiungervi il 10 e moltiplicare la somma che ne risulta per 10. Se ne fa indicare il prodotto, da cui in silenzio si sottraggono 350,

e tagliando due cifre a destra del residuo, il numero che resta a sinistra è quello scelto.

Per esempio:

Il numero scelto sia
raddoppiato

$$\begin{array}{r} 7 \\ 2 \times \\ \hline 14 \end{array}$$

Vi si aggiunge 5

$$\begin{array}{r} 5 + \\ \hline 19 \end{array}$$

che si moltiplica per

$$\begin{array}{r} 5 \times \\ \hline 95 \end{array}$$

Al prodotto si aggiunge

$$\begin{array}{r} 10 \\ \hline 105 \end{array}$$

che moltiplicate per

$$\begin{array}{r} 10 \times \\ \hline 1050 \end{array}$$

Si fa pronunciare quest'ultimo numero
e se ne sottrae

$$\begin{array}{r} 1050 \\ 350 - \\ \hline 700 \end{array}$$

Dall'avanzo 700 si levano gli ultimi due zeri e ne rimane a sinistra il numero 7 stato scelto da principio.

IV.

Seconda maniera.

Si faccia raddoppiare da una persona il numero da essa pensato, aggiungetevi il 4 e moltiplicate la somma per 5. Si aggiunge 12 al prodotto e la somma che ne risulta si fa moltiplicare per 10.

Se ne fa indicare il prodotto e se ne sottrae 320; dall'avanzo si tagliano le ultime due cifre a destra, e ri-

mane a sinistra il numero già scelto dalla persona. Per esempio :

Il numero pensato sia	2
lo si somma o raddoppia	2
	4
Vi si aggiunge il 4	+ 4
	8
lo si moltiplica per 5	× 5
	40
vi si aggiunge 12	+ 12
	52
si moltiplica per 10	× 10
	520
si fa indicare e se ne sottrae	320 —
	200

Da questo avanzo, tagliati i due ultimi zeri, rimane il 2 pensato.

V.

Terza maniera.

Si faccia raddoppiare da una persona un numero ad arbitrio da lei pensato. Le si indica un altro numero qualunque e glielo si fa sommare col numero raddoppiato; si faccia prendere la metà della somma che ne risulta e si faccia indicare il quoziente che resta. Da questo si sottragga in silenzio la metà del numero che abbiamo nominato, e l'avanzo dà il numero pensato da quella persona.

Il numero pensato sia, per esempio, l'11, e l'8 il nu-

mero da noi indicato. L'11 moltiplicato per 2 dà 22. Aggiungendovi l'8 da noi suggerito si ha 30, di cui, presa la metà, si ha 15. Si fa indicare questo numero, da cui si sottrae la metà del numero da noi nominato (8), che è 4, e ne rimane l'11 come numero pensato.

VI.

Quarta maniera.

Si faccia pensare da una persona un numero a suo arbitrio, sottrarne 1 e raddoppiarne la rimanenza. Vi si faccia aggiungere il numero pensato; se ne faccia indicare la somma, a cui in silenzio si aggiunge 3, e la somma che ne risulta si divide per 3. Il quoto di questa divisione dà il numero pensato. Per esempio sia il 23 il numero pensato dalla persona, sottrattone 1 rimane 22, che raddoppiato dà 44; levandone 1 resta 43, a cui aggiunto il numero pensato si ottiene 66. Si fa nominare questo numero, a cui aggiunto in silenzio 3, e divisa la somma 69 per 3, si ottiene 23, che è il numero pensato.

VII.

Indovinare diversi numeri pensati da una persona a suo arbitrio.

Si facciano scrivere in fila da una persona dei numeri da lei scelti e senza che siano da noi veduti, e poi procedere secondo le indicazioni seguenti:

1.° Si raddoppi il primo numero pensato. Se, per esempio, i numeri pensati fossero 3, 5, 8, 2, il 3 si raddoppia e se ne ottiene il 6.

2.° Vi si faccia aggiungere 5 e moltiplicare per cinque l'11 che ne risulta, e si ha 55.

3.° A questo prodotto si fa aggiungere 10 e se ne ottiene 65.

4.° Vi si aggiunge il secondo numero scelto, che qui è il 5, e si ha 70.

5.° Si moltiplica questo 70 per 10 ed al prodotto 700, aggiunto il terzo numero scelto, che è l'8, si ha 708.

6.° Questa somma si moltiplica nuovamente per 10, ed al prodotto 7080 si aggiunge il quarto numero scelto (qui il 2) e si ha 7082.

Si fa indicare questo numero, da cui in silenzio si sottrae 3500; quindi nel nostro caso, da 7082 levato 3500, resta 3582, che sono i quattro numeri scelti.

VIII.

Indovinare due differenti quantità tenute nascoste nelle mani.

Si consegna ad una persona un numero pari di 6 gettoni o marche da giuoco, ed un numero dispari di tre di essi, ricercandola di distribuire in ciascuna mano a piacere l'uno o l'altro numero di dette marche intanto che si va in disparte per non osservare ciò che succede. Malgrado ciò, si indica nel breve calcolo seguente in qual mano trovisi il numero pari ed in quale il dispari delle marche da giuoco.

Ciò ha luogo nel modo seguente:

1.° Prima di tutto si faccia moltiplicare per 2, ossia raddoppiare dalla persona il numero delle marche che tiene nella destra.

2.° Si faccia moltiplicare per 3, ossia triplicare, il numero delle marche tenute nella sinistra.

3.° Dividere in due metà il prodotto delle due quantità suddette.

4.° Far sottrarre l'11 dalla presa metà.

5.° Far moltiplicare il resto per 4 e aggiungervi il 3;

dopo che, subito si può determinare come le due quantità fossero da principio ripartite nelle mani di quella persona.

Qui poi si osserva che il suddetto calcolo era necessario soltanto sino al n. 4.^o: il calcolo proseguito dal n. 5.^o in avanti non serve che a mandar a male l'investigazione del nesso, pel qual fine il calcolo può ad arbitrio essere ulteriormente proseguito. Importa soltanto di sapere se la divisione della somma per metà, richiesta nel n. 4.^o, sia possibile o meno senza frazione. Se le tre marche dispari si trovano nella mano destra e il numero pari 6 nella sinistra, il prodotto si divide per metà senza frazione, ciò che nell'altro caso non può avvenire, ma dà il necessario schiarimento.

Se, per esempio, le 3 marche si trovano nella destra e le altre 6 nella sinistra, e le prime raddoppiate danno 6, le seconde triplicate danno 18, sommati questi due numeri si ha 24, che si può dividere per metà senza frazione.

Se, all'incontro, le 6 marche si trovano nella destra e le 3 nella sinistra, raddoppiate le prime, triplicate le seconde e sommate poi assieme, si ha 21, che non si può dividere per metà senza frazione.

In questo modo si procede anche con altri numeri maggiori o minori pari o dispari, poichè questo divertimento aritmetico non si limita menomamente al 3 ed al 6.

IX.

Indovinare i numeri scelti da tre persone.

Si scrivano sopra fogli di carta bianca i tre numeri 1, 2, 3, e si lasci che ciascuna delle tre persone che noi qui chiameremo A, B, C se ne approprii uno ad arbitrio.

Si faccia poi dalla persona A raddoppiare il numero da lei trascelto, dalla persona B moltiplicare il suo per 9, e dalla persona C moltiplicare il suo per 10. I tre numeri

risultanti si sommano fra loro, e tale somma si sottrae dal numero 60. Se ne fa indicare la rimanenza e segretamente la si divide per 8: il quoto indica il numero scelto da B, dal che il numero scelto da C si conosce senz'altro da sè. Se, per esempio, A si fosse trascelto il 3, B l'1 e C il 2, quello raddoppiato da A dà 6, l'1 del B moltiplicato per 9 dà 9, e il 2 del C, moltiplicato per 10, dà 20. Questi numeri, sommati insieme, danno 35, e sottratti da 60 ne rimane 25.

Si fa indicare quest'ultimo numero e lo si divide segretamente per 8. Il quoto è il numero scelto da A, l'avanzo 1 è il numero scelto da B, e per conseguenza quello scelto da C dev'essere il 2 che ancora mancava.

X.

Indicare coi dadi il numero di diversi mucchietti di gettoni.

L'artista prende dal suo tavolo vicino due tondi di stagno ed una borsa piena di gettoni; con destrezza ne leva da questa alcuni, e senza contarli li pone sul tavolo in un mucchio. Porta di nuovo la mano nella borsa e ne estrae un numero indeterminato di gettoni, quanti ne possa prendere di volo con una rapida manata; e del pari senza contarli li pone alla distanza di una spanna dal primo mucchietto. Porta per la terza volta la mano nel sacchetto, ne estrae di nuovo dei gettoni e senza contarli li colloca separatamente in un mucchietto nel terzo posto secondo l'ordine. Porta ancora la mano nel sacchetto e di volo ne estrae un certo numero di gettoni, che colloca parimenti alla distanza di una spanna dal terzo mucchietto, in un quarto mucchietto per ordine senza contarli.

Dopo di ciò invita uno degli spettatori a prendere alle sue spalle uno di quei quattro mucchietti di gettoni, di

numerarli in silenzio, metterli in uno dei due tondi di stagno e rovesciarvi sopra l'altro tondo: di riunire poi insieme tutti gli altri gettoni in un mucchio e coprirli in disparte sul tavolo con una salvietta distesa sopra.

Egli frattanto passa al suo tavolo vicino, e, quando lo spettatore ha terminato l'occorrente, ritorna con dei dadi comuni, che fa cadere sul tondo coperto. Fa poi contare dallo spettatore i punti che si trovano sulla faccia superiore ed inferiore di cadaun dado e indicarne la somma, che coincide perfettamente col numero dei gettoni che sono sul tondo.

In questo getto di dadi si deve osservare in primo luogo che il giuocatore, quantunque se ne dimostri ignaro, conosce assai bene il numero complessivo dei gettoni esistenti nel sacchetto, che è di 70.

Questo sacchetto è di tela grossa grigia, lungo circa otto pollici, largo cinque e munito all'orlo superiore d'un pajo di cordoncini cucitivi, per poterlo chiudere come è di solito il caso di simili sacchetti. Vi furono però eseguiti i seguenti preparativi segreti. Nella parte interna e trasversalmente vi sono state cucite vicine fra loro tre speciali stramezze dell'indicata tela, che si stendono dalla bocca sino al fondo del sacchetto, da cui sono formate quattro divisioni particolari; all'orlo superiore di cadauna di tali divisioni è assicurata, in direzione verticale, una striscia stretta di pelle nei quattro interstizi per ordine, per la quale si apre senza scambio una divisione dopo l'altra.

V'è da osservare inoltre che tutti i 70 gettoni vengono ordinati dal basso all'alto nella progressione geometrica 7, 14, 21, 28, e quindi distribuiti nelle quattro divisioni speciali del sacchetto. In questo modo cadono nella prima divisione 7 gettoni, nella seconda due volte 7 ossia 14, nella terza tre volte 7 o 21, e nella quarta quattro volte 7 e quindi 28, i quali complessivamente importano 70 gettoni, i quali sveltamente si levano dal sacchetto; e senza

contarli si pongono per ordine sul tavolo in quattro separati mucchietti in fila distanti fra loro una spanna.

V'è ancora finalmente da notare la singolare circostanza nota a pochissimi, che il numero sommato dei punti sulla faccia superiore ed inferiore di un dado comune importa costantemente 7. Cioè 1.º: di sopra 1 e 6 di sotto; 2.º: di sopra 2 e 5 di sotto; 3.º: di sopra 3 e 4 di sotto; e 4.º: di sopra 4 e 3 punti di sotto, per il che ogni getto di un sol dado dà costantemente 7 punti sommati. Ciò determina anche quanti dei dadi già preparati sull'altro tavolo il giocoliere ha da prendere a norma del numero dei gettoni stati messi nel tondo coperto daM'altro tondo. Per quanto poco sembri ch'egli osservi ciò che si fa, subito lo comprende al sito dov'ei si trova: ossia al tavolo vicino, e senza che gli altri se ne accorgano, tanto più che gli sguardi degli spettatori non sono rivolti a lui, ma a quanto succede col mucchietto dei gettoni. Alla prima occhiata egli può rilevar subito se dalla fila sia stato levato e nascosto sotto il tondo il primo, il secondo, il terzo od il quarto mucchietto. Di che egli porta seco uno, due, tre o quattro dadi, li agita nella scatola dei dadi e li fa cadere sul tondo, che copre l'altro in cui si trovano i gettoni. Fatto il getto, ricerca lo spettatore di contare i punti, sommandoli, delle facce superiore ed inferiore dei dadi e di indicare la somma, la quale deve assolutamente coincidere esattamente col numero di quei gettoni.

XI.

Di trenta numeri indovinare quello scelto da una persona.

Si fa trascegliere e pensare da taluno un numero a suo arbitrio dall'1 sino al 30 inclusivo; gli si consegnano poi le cinque tabelle seguenti, l'una dopo l'altra, gliele si fanno osservare e si fa indicare sopra quali di queste tabelle sia compreso o meno il numero da esso pensato.

Queste tabelle sono di 16 numeri distribuiti in quattro serie sopra cinque carte bianche.

1.

1	9	17	31
3	11	19	25
5	13	21	27
7	15	23	29

2.

2	10	18	31
3	11	19	26
6	14	22	27
7	15	23	30

3.

4	12	20	31
5	13	21	28
6	14	22	29
7	15	23	30

4.

8	12	24	31
9	13	25	28
10	14	26	29
11	15	27	30

5.

16	20	24	31
17	21	25	28
18	22	26	29
19	23	27	30

Per indovinare ora il numero pensato dalla persona, le si consegna, come già si disse, una tabella dopo l'altra, e la si ricerca di osservare sopra quale si trovi il suo numero e d'indicare tale tabella; dopo di che si deve specialmente badare, nel mentre si scorrono collo sguardo

rapidamente le tabelle indicate, di rilevare in ognuna di esse il primo numero della serie superiore e sommare insieme tali primi numeri, perchè la somma che ne risulta dà certamente il numero da indovinarsi.

Se, per esempio, fosse stato pensato da una persona il numero 13, questo si trova sulle tabelle prima, terza e quarta, sulle quali i primi numeri della fila superiore sono 1, 4, 8, che, sommati, importano 13.

XII.

I tre fogli colorati.

Si consegnano a tre persone *A, B, C*, tre fogli di carta di colore differente; il primo di questi fogli è turchino, il secondo rosso ed il terzo colorato in verde, e ricercansi ognuna delle tre persone di prendersi uno di questi tre fogli.

Si prendono ad un tempo 24 gettoni e se ne dà uno alla persona *A*, due alla persona *B*, e tre alla persona *C*.

Si richiede poi quella persona che si trascinasse il color turchino, quando l'artista si fosse volto in disparte, per non osservare la scelta, di prendersi dai 18 gettoni già contati e rimasti sul tavolo, tanti quanti gliene furono consegnati. Dalla persona che si scelse il color rosso se ne fa prendere il doppio di quelli che ha già in mano; e dalla persona che si pigliò il color verde se ne lascia prendere il quadruplo di quelli che ha già in mano. Fatto appuntino tutto questo, non possono restarne ancora sul tavolo che 1, oppure 2, 3, 5, 6 e 7 gettoni; il che si può scoprire con tanta facilità con uno sguardo rapido, quando si ritorna alla compagnia, senza tradire con una attenzione troppo marcata, l'osservazione del numero dei gettoni rimasti.

Ora poi devesi porre attenzione alla disposizione dei

Magia, Prestigio, ecc.

19

sei nomi seguenti e di badare al seguito delle vocali *A*, *E*, *I*, poichè il sito dell'una o dell'altra di queste vocali nelle sillabe di ciascun nome indica le tre persone chiamate *A*, *B*, *C*.

- 1) *Al* — *cEst*.
- 2) *Er* — *Ast*.
- 3) *Ba* — *sIl*
- 5) *E* — *mIl*
- 6) *I* — *dA*
- 7) *PhI* — *IEt*.

Se ora sul tavolo rimane un gettone, devesi aver riguardo al primo foglio N. 1 al nome *Alcest* che vi si trova, e porre attenzione alla disposizione delle due vocali *a* ed *e*.

Questo nome, cioè, indica che la prima persona *A* ha anche il primo colore marcato con *a*, il turchino; la seconda persona *E* il secondo colore, il rosso, marcato con *e*; e per conseguenza la terza persona ha il color verde, *i*, ancora mancante.

Se sono rimasti due gettoni, si deve porre attenzione al foglio N. 2, al nome *Erast* che vi si trova ed alla disposizione in esso delle due vocali *e* ed *a*. Queste, cioè, additano che la prima persona *A* debbe avere il secondo colore marcato con *e*, il rosso; che la seconda persona *B* ha il primo colore marcato nella seconda sillaba con *a*, il turchino; dal che deriva che la terza persona *C* debbe avere l'altro colore che manca, marcato dalla terza vocale *i*, il verde.

Se sul tavolo rimasero ancora tre gettoni, devesi badare al terzo foglio segnato col N. 3. Su questo avvi il nome *Basil*, e qui la disposizione delle vocali è *a* ed *i*; il che dimostra che la prima persona *A* ha il primo colore marcato *a*, il turchino; la seconda persona *B*, il terzo colore marcato *i*, il verde; e quindi la terza persona *C*, il secondo colore *e*, che ancora manca, il rosso.

Se ne avanzarono ancora cinque, il quarto foglio N. 5 e la disposizione delle vocali *e* ed *i* del nome *Emil* danno a conoscere che la prima persona *A* ha il secondo colore marcato *e*, il rosso; la seconda persona *B*, il terzo colore marcato *i*, il verde; e per conseguenza la terza persona *C*, ha il primo colore che manca ancora, il turchino.

Se trovansi sul tavolo sei gettoni, devesi consultare il foglio indicato sotto il N. 6 col nome *Ida*, nel quale l'ordine delle vocali *i* ed *a* insegna che la prima persona *A* ha il terzo colore marcato *i*, il verde; la seconda persona *B*, il color turchino marcato *a*; e quindi la terza persona *C* ha il secondo colore marcato *e*, il rosso, che ancora manca.

Se, finalmente, ne avanzarono sette, il foglio N. 7 col nome *Philet* dimostra, colla disposizione delle vocali *i* ed *e*, come la prima persona *A* abbia il terzo colore marcato *i*, il verde; la seconda persona *B* abbiassi preso il colore secondo marcato *e*, il rosso; e che la terza persona *C* abbia il color turchino *a*, ancora mancante, siccome il primo dei tre colori.

XIII.

Indovinare un numero di marche o gettoni.

Si facciano porre da alcuno segretamente ed a suo arbitrio dei gettoni sul tavolo in due mucchietti l'uno sottoposto all'altro, in modo però che il mucchietto inferiore ne abbia uno di meno del superiore.

Interpellisi poscia quanti gettoni debbano essere levati dal mucchietto superiore; e ciò eseguito, se ne fanno levare dal mucchietto inferiore tanti quanti ancor rimangono del mucchietto superiore, ed in tutto resterà un gettone di meno di quanto da principio si fece levare dal

mucchietto superiore. Se, per esempio, alcuno abbia messo 13 gettoni nel mucchietto superiore e 12 nell'inferiore, o se dal primo se ne levano, per esempio, 7, ve ne rimarranno ancora 6; levando poi dall'inferiore un numero di gettoni corrispondente a quello rimasto nel superiore, naturalmente dopo aver levato da quest'ultimo i gettoni restanti, se ne troveranno nell'inferiore ancora soltanto 7 — 1 ossia 6 gettoni che vengono indicati.

XIV.

Sottrarre i primi nove numeri fra loro, in modo che nell'avanzo si ritrovino ancora, ossia 45 sottratto da 45, farvi rimanere 45.

SOLUZIONE. — Come è noto, la somma dei primi nove numeri (quindi da 1 a 9) importa 45; se ora si mettono gli uni sotto gli altri come qui appiedi e si sottraggono come d'ordinario, si ottengono ancora i nove numeri differenti (quantunque non nell'ordine loro naturale), cioè:

Dal diminuendo	9	8	7	6	5	4	3	2	1	—	traverse	45
sottraendo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	—	traverse	45
Residuo	8	6	4	1	9	7	5	3	2	—	somme	45

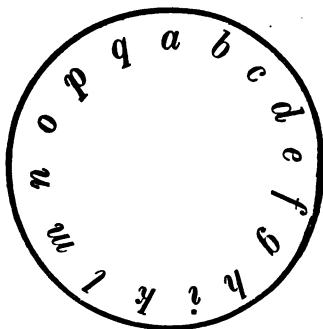
XV.

Di sedici lettere alfabetiche disposte in cerchio indovinarne una stata pensata.

Delle seguenti sedici lettere alfabetiche scritte in cerchio, se ne faccia pensare una ad arbitrio da qualcuno, poscia, dal medesimo si faccia contare da *i* ad *e* (volgendo quindi a sinistra) qual numero porti nel cerchio la let-

tera pensata, e gli si faccia ancora contare con tal numero da *c* volgendo a destra a *q* sino a 19 (mentalmente) ed al numero 19 si troverà la lettera pensata.

Il menzionato cerchio è il seguente :



Supposto che alcuno di quelle sedici lettere disposte in cerchio si abbia segretamente pensato l'*f*, questa (contando a sinistra) è la sesta da *a*; si comincia poi a contare da *c* ed a questa lettera si dice 6; a *b* 7; ad *a* 8; a *q* 9; a *p* 10; ad *o* 11; ad *n* 12; ad *m* 13; ad *l* 14; a *k* 15; ad *i* 16; ad *h* 17; a *g* 18; e ad *f* 19. Cessandosi alla lettera *f* col numero 19 di contare, la *f* era la lettera pensata.

XVI.

**Indovinare i numeri delle ultime carte di sotto
a tre mazzetti di carte da giuoco.**

Si facciano da un mazzo di trentadue carte estrarre di nascosto tre carte a piacere ed ogni asso valga 11 punti, ogni figura 10 punti (quindi tanto il re che la regina ed il fante) ed ogni altra carta quei punti che porta. Dopo di ciò, ad ognuna delle tre carte estratte (che l'artista

non deve vedere), si facciano aggiungere altrettante carte quanti punti le mancano al numero 15; per esempio, se è un fante, aggiungervi cinque carte, se è un sette, aggiungervi otto carte, se è un asso, quattro carte, e così via.

Eseguito ciò per tutte le tre carte, facendosi dare le rimanenti carte, al cui numero si aggiunge (mentalmente) il 16, la somma che ne risulta dà il numero complessivo dei punti delle tre carte estratte da principio. Così i punti delle tre carte qui supposte estratte (cioè del fante, del sette e dell'asso) importano $10 + 7 + 11 = 28$, e, dopo essersene formati i mazzetti nel modo suddescritto, ne avanzano ancora 12 carte; e, se a questo numero si aggiunge naturalmente il numero 16, si ottiene $12 + 16$ ossia 28, qual somma dei punti delle ultime tre carte di sotto.

XVII.

Nove carte o gettoni disposti in tre serie cadauna di tre e l'una sotto l'altra, aggiungervi altre tre carte o gettoni in modo che in ogni serie e da tutte le parti si possano contare quattro carte o gettoni.

SOLUZIONE. — Si ottiene l'intento col porre un altro gettone sul secondo ossia medio della prima serie orizzontale, come pure sul primo gettone della seconda serie orizzontale, nonchè sul terzo od ultimo gettone dell'ultima serie orizzontale o trasversa, cioè:

	0	
0	0	0
0		
0	0	0
		0
0	0	0

Oppure si aggiunga un gettone su quello di mezzo della serie prima trasversa, come pure sul terzo gettone della seconda, nonchè sul primo dell'ultima fila trasversa, e si otterrà egualmente l'intento, come:

		0	
0	0	0	
		0	
0	0	0	
0			
0	0	0	

XVIII.

Da sei ordini di zeri o gettoni, portanti cadauno sei, levare sei gettoni in modo che sopra ogni lato del quadrato non possano stare che 4 gettoni.

SOLUZIONE. — Si levino dal quadrato dei gettoni quelli segnati qui sotto con una linea orizzontale, e si otterrà l'intento:

0	0	0	0	0	0
—					—
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
	—				—
0	0	0	0	0	0
	—			—	
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
—				—	

Chi non conosce questo artificio impiegherà molta fatica a riuscirvi.

XIX.

Indovinare due numeri pensati da alcuno.

Supposto che alcuno a tal fine abbia segretamente trascelto i due numeri 4 e 7, si fanno moltiplicare insieme, e se ne avrà 28.

Si fa poi moltiplicare per 7 la differenza tra i due numeri pensati (che qui è di 3), e ne risulterà 21.

Tanto questo che il primo prodotto si fanno sommare insieme, ed il risultato (che in questo caso è il 49) vien fatto indicare. Il 7 è la radice quadrata di tale somma e ad un tempo il maggiore dei due numeri pensati.

Per iscoprire poi anche il numero si fa moltiplicare la differenza dei due numeri pensati (3) pel numero minore pensato (che è nel nostro caso il 4), e se ne ottiene 12; si fa sottrarre questo prodotto dal prodotto dei due numeri pensati (nel nostro caso 28 — 12), e se ne fa indicare il residuo, che qui è 16, la cui radice quadrata 4 è ad un tempo il minore dei due numeri pensati da quella persona.

La radice quadrata di 1; 4; 9; 16; 25; 36;

è 1; 2; 3; 4; 5; 6;

di 49; 64; 81.

è 7; 8; 9.

GIUOCHI DI CARTE

I.

INDOVINARE A CADAUNA DI QUATTRO PERSONE LA CARTA DA LORO PENSATA.

Disponete quattro serie di carte, a quattro a quattro, per esempio :

Otto di fiori.	Fante di picche.	Sette di cuori.	Asso di quadri.	1. Serie.
Regina di picche.	Fante di fiori.	Nove di cuori.	Dieci di quadri.	2. »
Re di cuori.	Otto di picche.	Asso di cuori.	Asso di fiori.	3. »
Otto di quadri.	Dieci di fiori.	Otto di cuori.	Regina di picche.	4. »

e fate dalla persona *A* prendere in mente una carta dalla prima serie orizzontale ; dalla persona *B* una della serie seconda ; dalla persona *C* una della terza ; e dalla persona *D* una della serie quarta od ultima inferiore. Dopo di ciò si dispone verticalmente, come qui sotto, la prima serie, appresso a questa la seconda, poscia in egual modo la terza, e finalmente la quarta serie, cosicchè le sedici carte debbono trovarsi nell'ordine seguente :

Otto di fiori.	Regina di picche.	Re di cuori.	Otto di quadri.	1. Serie.
Fante di picche.	Fante di fiori.	Otto di picche.	Dieci di fiori.	2. »
Sette di cuori.	Nove di cuori.	Asso di cuori.	Otto di cuori.	3. »
Asso di quadri.	Dieci di quadri.	Asso di fiori.	Regina di picche.	4. »

S'interroga ora la persona *A* in qual serie si trovi la carta pensata, e se risponde, per esempio, la terza orizzontale, è anche la terza carta della prima serie verticale dall'alto, e quindi nel nostro esempio il 7 di cuori. Si domanda poscia alla persona *B* in qual serie si trovi la sua carta, e se risponde, per esempio, che si trova nell'ultima inferiore, è anche la carta ultima inferiore della seconda serie perpendicolare, e quindi nel nostro esempio il dieci di quadri. Se la persona *C* dice che la carta da lei pensata si trova nella seconda serie orizzontale, sarà anche la seconda della terza serie verticale dall'alto, e quindi l'8 di picche; e se finalmente la quarta persona dichiara che la carta da lei pensata si trova nella serie prima o superiore, sarà anche la prima o superiore della serie verticale quarta, e nel nostro esempio l'otto di quadri.

L'indicazione in qual serie trasversa trovasi la carta pensata da alcuno insegna anche ogni volta la carta di ugual numero della corrispondente serie verticale dall'alto, presupposto che s'interroghino le persone sulle carte da loro pensate nel medesimo ordine nel quale esse dovettero prenderne in mente una dalla 1, 2, 3 o 4 serie trasversali.

II.

INDOVINARE LE DUE CARTE TRASCELTE SEGRETAMENTE DA OGNI SPETTATORE.

Si prendono venti carte differenti, che si pongono sul tavolo vicine fra loro a due a due, in modo però che in tutte debbano vedersi le figure, e poi si fa pensare da ognuno della compagnia un pajo di quelle carte. Fatto ciò le si restituiscono in mano, sovrapponendole pajo a

pajo e si finge di alzare queste paja di carte secondo i loro colori, badando anche che due carte fra loro vicine e formanti un pajo vengano mai separate da un altro. Si dispongono poi le venti carte riunite nel loro ordine naturale numerico sulle singole lettere delle quattro parole seguenti, come è indicato dai numeri sotto le lettere stesse :

<i>M</i>	<i>U</i>	<i>T</i>	<i>U</i>	<i>S</i>	}	1. ^a Serie
1	3	5	4	7	}	
<i>D</i>	<i>E</i>	<i>D</i>	<i>I</i>	<i>T</i>	}	2. ^a »
9	11	10	13	6	}	
<i>N</i>	<i>O</i>	<i>M</i>	<i>E</i>	<i>N</i>	}	3. ^a »
15	17	2	12	16	}	
<i>C</i>	<i>O</i>	<i>C</i>	<i>I</i>	<i>S</i>	}	4. ^a »
19	18	20	14	8	}	

Non solo debbonsi aver bene in mente queste quattro parole, ma si deve anche sapere a memoria ove dovrebbero stare ogni due lettere uguali di dette parole che si immaginano scritte sul tavolo. D'un pajo di carte una viene a stare sopra ognuna di due lettere uguali (per esempio dei due *M*, *U*, *T*, *U*, *S*, ecc.), dal che è anche facile lo scoprire il pajo di carte di cadaun spettatore, poichè basta interpellarlo in quale od in quali serie si trovino le due carte da lui pensate. Se, per esempio, si dice che trovansi nella serie prima o superiore, saranno dunque quelle che nell'indicata serie sono poste sulle due lettere uguali *U*; e se si dice che entrambe trovansi nella seconda serie orizzontale o trasversa, sono adunque quelle sovrapposte ai due *D D*; se dichiarasi che le carte pensate sono nella terza serie trasversa sono quindi le carte sovrapposte alle due *N N*; e se il pajo pensato vien detto trovarsi nella serie quarta od ultima, sono quelle che trovansi nella serie medesima sui due *C C*. Se la quinta persona

dichiara che le due carte da lei pensate trovansi nella serie prima e seconda, dovrebbero essere le due carte sovrapposte alle lettere *I T* che veggonsi nelle mentovate due serie. Se la sesta persona asserisce che le sue due carte giacciono nelle serie seconda e quarta (od ultima) non essendovi in tali due serie che i due *O O* come lettere di ugual nome, le carte pensate dalla sesta persona saranno adunque quelle sovrapposte a dette lettere (od al loro luogo). Basta adunque, per trovare il pajo di carte pensate da una persona, di cercare le due lettere che si presentano nelle serie indicate da quelle persone, perchè debbono esserlo le due carte che si trovano al loro luogo.

III.

MEZZO D'INDOVINARE, IN UN MAZZO INTERO COMPOSTO DI CINQUANTADUE CARTE, QUALI PUNTI PORTERANNO LE CARTE CHE SI TROVERANNO SOTTO CIASCUNO DEI MAZZETTI FATTI DA UNA PERSONA DELLA COMPAGNIA, FACENDOLE OSSERVARE CHE OGNI MAZZETTO DA LEI POSTO SULLA TAVOLA DOVRÀ COMPORRE IL NUMERO DI TREDICI, A PARTIRE DAL PUNTO DELLA PRIMA CARTA CH'ESSA LEVERÀ PER COMPORRE OGNI MAZZETTO.

Mescolato il mazzo da una o più persone, lo farete mescolare ancora da chi più vi piacerà e quante volte vorrete. Poscia incaricherete uno della compagnia di comporre i mazzetti di carte, che in tutte devono compire il numero di tredici, partendo dalla prima carta che leverà.

Supponiamo che questa prima carta sia un nove, la seguente conterà dieci, e così di seguito sino al numero

tredici: per conseguenza, questo primo mazzetto sarà composto di cinque carte 5

Se la carta che segue è un asso, l'asso non dovendo contare che per uno, il secondo mazzetto sarà dunque composto senza dubbio di tredici carte . . 13

Supposto che la carta seguente cominci con una figura od un dieci, che è del medesimo valore, per andare sino al numero tredici, questo terzo mazzetto dovrà contenere quattro carte 4

Se quello che segue è un cinque, per comporre il quarto mazzetto ci vorranno nove carte 9

Se la carta che segue è un sette, il quinto mazzetto sarà composto di sette carte 7

Se il sesto comincia da una figura, vi vorranno quattro carte 4

Potendo il settimo cominciare da un otto vi vorranno sei carte 6

L'ottavo mazzetto non può aver luogo se non comincia per un dieci od una figura; poichè non restano che quattro carte per compire il numero totale delle carte, ch'è il cinquantadue 52

Nella supposizione adunque che questo ottavo mazzetto incominci per un dieci o per una figura, il che torna lo stesso, non rimarranno carte, e voi avrete otto mazzetti.

Se incomincia per un'altra carta qualunque, non potendo comporre il terzo numero, resteranno quattro carte, che converrà stendere sulla tavola senza scoprirle.

Per arrivare a conoscere il numero dei punti contenuti sotto ciascun mazzetto, sia che arrivino al numero di otto, sia che sieno sette e che rimangano quattro carte, ecco la maniera di operare:

Senza toccare le carte, separerete in voi stesso quattro mazzetti e vi moltiplicherete tacitamente per quattordici i mucchi restanti, ossia al numero di quattro o tre soli.

Nel primo caso direte adunque a parte fra voi medesimo: 4×14 fa 56, un punto per ciascuno dei pacchetti,

messi a parte in voi stesso, il che formerà il numero di 60. Facendo voltare gli otto pacchetti, e contare il numero dei punti che porterà ciascuna delle carte di sotto, dovreste trovare sessanta, osservando di non contare gli assi che per un punto, e di contare le figure per dieci.

Se non vi sono che sette pacchetti, vi resteranno quattro carte; mettetene a parte tra voi stesso quattro, poscia moltiplicate i tre pacchetti che restano per 14, e dite sotto voce $3 \times 14 = 42$ e 4 (per i quattro mazzetti messi a parte) $= 46$: al che aggiungete un simil numero di 4 per le quattro carte che vi restano, il che formerà il numero di 50. Si troverà adunque sotto i sette mazzetti, rovesciandoli, il numero di 50.

Se per caso ciascuno dei mazzetti cominciasse con un asso, il che potrebbe succedere, allora non vi sarebbero che quattro mazzetti, e trovandosi di sotto i soli quattro assi, non vi sarebbero che quattro punti.

Se succedesse ancora che tre mazzetti incominciassero ciascuno per un asso, ciò assorbirebbe trentanove carte; sarebbe allora possibile che vi fossero quattro mazzetti in tutto, e vi restassero alcune carte; converrebbe allora accontentarsi di contare tanti punti quanti sono i mazzetti; al che aggiungete un punto per ciascuna carta che vi resta, e vi produrrà infallibilmente il numero giusto dei punti che avranno le carte, le quali si troveranno sotto i quattro mazzetti rovesciati.

IV.

INDOVINARE LE CARTE PENSATE DA PIÙ PERSONE.

Si fanno distribuire a ciascuno che vorrà intervenire al giuoco, tre carte, dicendogli di pensarne una di quelle; dopo di ciò si devono raccogliere ad una ad una le dette carte, incominciando dalla mano sinistra e sovrapponendole l'una all'altra. Si facciano poscia tre file in traverso, mettendo la prima carta pure dalla mano sinistra ed in

ogni fila vi si pongano tante carte quante sono le persone che avranno pensato. Disposte in questo modo le dette tre file, si domanderà alla prima persona, a mano destra, in quale di dette tre file si ritrovi la carta da lei pensata, ed additata la fila sarà la carta pensata la seconda a mano destra; quella del terzo la terza a mano sinistra, e così altro rispettivamente come sopra sino al terminarsi del giuoco, pel quale, del resto, abbisogna buona memoria.

V.

GIUOCO DI DISPORRE NOVE CARTE CHE FACCIANO QUINDICI
IN QUALSIVOGLIA PARTE.

Si potranno pure disporre nove carte in modo che contandole per qualunque parte si trovi essere la somma 15. Questo si fa con prendere nove carte dal mazzo, cioè l'uno, due, tre, quattro, ecc. e secondo la seguente figura disporle. Sia in un modo, sia nell'altro, contandole per lungo, per largo e per traverso, si troverà che la somma farà sempre quindici.

2	7	6
9	5	1
4	3	8

2	9	4
7	5	3
6	1	8

VI.

INDOVINARE A DUE PERSONE QUANTE CARTE AVRÀ PRESO
CADAUNA DI LORO TANTO IN UN MAZZO DI CARTE 40, QUANTO
DI CARTE 52.

Di non ordinario piacere sarà parimenti il giuoco d'indovinare a due persone quante carte cadauna di loro

avrà nelle mani, essendone state poste sul tavolo un mazzo di 40 e fra loro diviso. Per ciò conseguire si comanda alla prima persona di moltiplicare per 2 il numero delle carte che si ritrova avere in mano, ed alla seconda persona di moltiplicarlo per 40. Si comanda poi di aggregare i due prodotti e di palesare la somma intera. Da questa si deve sottrarre, per regola fissa, il numero 1640, ed il residuo si deve dividere per 39, e ciò che verrà di quoziente dimostrerà quante carte ha la prima persona ed il residuo quante ne avrà la seconda. Sieno p. e. state levate dalla prima persona 30 carte e dalla seconda 10. Moltiplicansi per 2 le 30; fanno 60; moltiplicansi per 40 le 10, fanno 400; aggiungesi una somma all'altra, fa 460; il quale sottratto da 1640 ne rimane 1180, e questo, diviso per 39, darà di quoziente 30 per il numero delle carte della prima persona, e 10 di residuo per il numero della seconda, come dalla seguente dimostrazione:

primo 30	secondo	10
per 2	per	40
fa 60	fa	400
	aggiungasi	60
	fa	460
	sottraggasi da 1640	
	resta	1180
dividasi per 39	residuo 10 per quelle del secondo	
quoziente 30	pel numero delle carte del primo.	

Se fosse poi il mazzo di carte 52, si moltiplicherà il numero delle carte della prima per 2, e quello della seconda per 52. Unita poi la somma dei due prodotti, si detrarrà, per regola fissa, da 2756, ed il residuo si dividerà per 51, mentre il quoziente darà il numero delle carte della prima persona, ed il residuo quello della seconda, come si può provare uniformandosi alla suddetta dimostrazione.

VII.

INDOVINARE DUE CARTE PENSATE A DIVERSE PERSONE
FRA 30 DISPOSTE IN 15 MAZZETTI A DUE A DUE.

Per fare questo giuoco si prendono dal mazzo trenta carte e si dispongono a due a due in quindici mazzetti, comandando a qualunque che voglia prender parte al giuoco di pensare uno dei medesimi, cioè due carte unite. Pensate che tutti avranno le carte, si devono con ordine raccogliere, cosicchè i mazzetti non vengano a diminuirsi. Ciò fatto, si dispongono tutte ad una ad una sopra d'un tavolo formandovi sei file di cinque carte cadauna in lungo e di sei in traverso nel modo seguente, cioè: deposta la prima, vi si pone la seconda dietro a quella, e saranno l'una la prima della fila prima, e l'altra la prima della fila seconda; la terza si pone sotto alla prima, e la quarta in fila alla seconda; la quinta sotto alla terza, e la sesta in fila alla quarta, e così di mano in mano finchè sieno disposte tutte ordinatamente, come sopra, formando un parallelogrammo, giusta la figura numericamente quivi apposta.

1	2	4	6	8	10
3	11	12	14	16	18
5	13	19	20	22	24
7	15	21	25	26	28
0	17	23	27	29	30

Ciò bene eseguito, certamente si conosce che la prima carta della prima fila accorda colla prima carta della se-
Magia, Prestigio, ecc.

conda; la seconda della prima fila accorda colla prima della terza, e la terza della prima accorda colla prima della quarta; e così le altre, come chiaramente si può scorgere dalla suddetta figura. Sieno, per esempio, quattro persone che abbiano pensato ed interpellata la prima risponda essere le sue due carte l'una nella prima fila, l'altra nella seconda, si dirà essere le sue due carte le prime due disposte l'una addietro all'altra, cioè: 1 e 2. Chiamisi poi alla seconda persona, dove siano le due carte da quella pensate, e sentito essere quelle della seconda e terza fila, si troveranno essere le medesime, l'una la seconda nella seconda fila, l'altra la seconda nella terza, cioè 11 e 12. Abbia pensato la terza persona una carta nella seconda fila, ed altra nella quinta, osservando la regola, si troverà che l'una sarà la quarta nella seconda fila, l'altra nella quinta sarà la seconda, cioè 15 e 16. Siano finalmente le carte pensate dalla quarta persona una nella terza fila, l'altra nella sesta; si dirà che dette due carte saranno l'una l'ultima della terza fila, l'altra la terza della sesta, cioè: 23 e 24; e con ciò si avrà adempito al giuoco pel quale richiedesi tutta la memoria e tutta l'attenzione.

GIUOCHI E DIVERTIMENTI DIVERSI

INCHIOSTRI SIMPATICI O DI SIMPATIA.

Queste specie d'inchiostro sono curiosissimi e possono servire ad un'infinità di ricreazioni fisiche, che sorprenderanno quelli che ignorano l'arte impiegata a comporli.

Eccone una specie facilissima da farsi. Prendete un'oncia d'acqua forte comune, che mescolerete con tre once d'acqua ordinaria. Vi servirete di questa mescolanza per scrivere sovra una carta che sia un poco forte e ben incollata: questa scrittura diviene assolutamente invisibile, seccandosi. Per farla ricomparire basta bagnare la carta, e, lasciandola seccare, sparisce di nuovo. Questo effetto può riprodursi sino a due o tre volte, ed è tanto più facile ad eseguirsi, perchè si hanno quasi sempre alla mano gli oggetti necessari per tale preparazione.

Molte materie danno altresì i mezzi per fare inchiostri simpatici, come il cobalto, il bismuto e simili, ma vi vogliono preparazioni chimiche e difficili per ottenerli.

Le più facili sono quelle che indichiamo coll'unione dell'acqua forte e dell'acqua comune, e quelle che si procurano colle dissoluzioni de' sali e degli acidi, come sarebbe col succo di limone, di cipolla. Basta avvicinare queste scritture al fuoco per farle comparire: l'aria fredda produce sopra le medesime l'effetto contrario.

MEZZI DI SIGILLARE UNA LETTERA CHE NON SI POTRÀ DIS-SIGILLARE, VARIANDO IL SUGGELLO DI TANTI COLORI QUANTE AVRETE CERE DIFFERENTI.

Supponete che desideriate il vostro suggello di quattro colori, e lo scartoccio dell'arma giallo, come la corona, l'interno dell'arma rossa, ed il fondo del sigillo verde, e gli appoggi, se ve ne sono, neri.

Farete allora tanti impronti differenti del vostro sigillo, quante specie di cera differenti avrete da impiegare, procurando di farli tutti sopra una carta sottilissima. Ciò eseguito, prendete le forbici e tagliate sopra ogni impronto ciascuno degli oggetti che vi saranno da variare: principierete cioè a tagliare il fondo dell'arma, poi con un poco di saliva che vi metterete di dentro, lo porrete sul sigillo nel luogo che lo rappresenta; farete lo stesso per il cartoccio dell'arma, come anche per gli appoggi: e quando il tutto sarà ben disposto, prenderete la cera verde che deve fare il fondo del sigillo, la farete liquefare come per suggellare la lettera, secondo il solito; di poi, posandovi sopra il sigillo, ove son posti nell'incavo i differenti oggetti che devono variarlo; ciascuno di essi si troverà collocato naturalmente, e vi formerà un sigillo di quattro colori.

FUNGO FILOSOFICO.

Tra i fenomeni sorprendenti e numerosi risultanti dalle diverse operazioni chimiche, uno de' più curiosi, senza dubbio, è quello dell'inflammazione degli oli essenziali per la mescolanza dell'acido nitrico. Infatti è sorprendente il vedere il liquor freddo prendere fuoco, quando gli si versa sopra un altro liquor freddo. Tale è l'operazione pel cui mezzo si giunge a formare in tre minuti il fungo, detto *Fungo filosofico*.

Convieni, per far questa operazione singolare e piacevole, servirsi d'una tazza coi piedi, un poco grande, e la cui base terminerà in punta.

Mettete nella tazza un'oncia di spirito di nitro ben rafatto, poi versatevi sopra un'oncia d'olio essenziale di Guyac. Questa mescolanza produrrà una fermentazione considerabilissima accompagnata da fumo, dal mezzo della quale gli spettatori vedranno innalzarsi nello spazio di tre minuti un corpo spungoso, simile affatto al fungo ordinario.

Questa sostanza spungosa, formata di parti grasse e oleose del legno di Guyac, essendo sollevata dall'aria, s'involuppa d'una crosta sottilissima della materia di cui è composto l'olio di Guyac.

ESPERIENZA CHIMICA PER LA QUALE SI RENDE UN FIASCO DI CRISTALLO LUMINOSO A SEGNO DI POTER DISTINGUERE NELLA MAGGIORE OSCURITÀ QUALSIVOGLIA OGGETTO.

Prendete un fiasco liscio di cristallo, lungo circa sei pollici, che sia chiuso nella gola ermeticamente con un turracchio pure di cristallo. Versatevi dentro, all'altezza di due pollici, dell'olio perfetto di garofano, poi un picciolo pezzo di fosforo perfetto della grossezza d'un fagiuolo.

Dopo averlo ben chiuso, lo accosterete al fuoco guardando di girarlo sempre colle mani. Quando sentirete che il cristallo comincia a riscaldarsi un poco, di tratto in tratto scuoterete il liquore, e lo scalderete alternativamente, finchè vi accorgiate che il fosforo sia entrato in dissoluzione. Allora lo lascerete ben chiuso un'intera giornata. Il giorno appresso, trovandovi nella maggiore oscurità, basterà che scuotiate alquanto il fiasco dopo averlo aperto, e chiuso in seguito fin che l'aria vi sia penetrata; dopo di che vi produrrà un lume sì chiaro come quello di luna, col mezzo del quale potrete distin-

guere tutti gli oggetti che vi stanno all'intorno, e potrete vedere facilmente sull'orologio l'ora segnata.

Siccome questo lume non dura molto, lo riprodurrete scuotendo il fiasco, ed aprendolo e turandolo parecchie volte a vicenda, come sopra.

TAVOLA MAGICA, PER MEZZO DELLA QUALE VI COMPARISCE O SPARISCE AL CENNO UN RITRATTO OD ALTRO OGGETTO CHE VENGA PRESENTATO.

Prendansi due vetri bianchi bene uniti, e di egual grandezza: poi si congiungano con mastice bianco, che si adopera per racconciare la porcellana, osservando di lasciare fra i due vetri quasi tre linee di distanza. Chiudansi ermeticamente i tre lati, e non si lasci al quarto che un'apertura sufficiente onde versare la mistione che segue nell'intervallo il quale separa i due vetri.

La vostra mistione deve essere composta di sego bianchissimo e di grasso di balena, che farete fondere insieme. In questo mezzo accostate i due vetri al fuoco per avvezzarli a sopportare il calore.

Quando la mistione sia ben liquefatta a fuoco lento (perchè se la lasciate bollire s'indurirebbe), la verserete adagio nei due vetri per mezzo di un piccolo tubo, guardando però che essa non sia troppo calda da far screpolare i vetri.

Abbiate attenzione di lasciare raffreddare di tratto in tratto il liquido versato, per essere sicuro che non lasci alcun vuoto. Quando potrete esser certo che non ve ne abbia punto, continuate a versare finchè tutto sia pieno. Finita questa operazione, otturate con un mastice il buco, per cui l'avete versato; i vetri raffreddati formeranno allora una specie di marmo bianco, nel quale lo spermaceti o grasso di balena formerà delle vene d'una tinta differente dal sego. Incollerete di poi, o applicherete dietro

a questa specie di marmo, una tela o carta della medesima grandezza, dove sia dipinto un ritratto, un paese, un fiore, ecc. Poscia circonderete il tutto di una coperta. Niuno dubiterà che vi sia qualche cosa di dietro, a cagione della opacità causata dalla mistione raffreddata che occupa l'intervallo dei due vetri. Ma sorprenderete con piacere gli spettatori quando, approssimando questo marmo al fuoco, la mistione, tornando trasparente, lascerà loro vedere la pittura, collocata di dietro, come se non vi fosse che un vetro di sotto. Questo dilettevolissimo esperimento può farsi anche sopra una tabacchiera, sopra un anello, o sopra quelle guantiere dov'è servito la mattina il the od il caffè. Il caldo degli oggetti positivi sopra farà comparire il pezzo di pittura ch'è di sotto. Si può, collo stesso mezzo fare diversi giuochi assai dilettevoli.

MODO DI LEVARE LA CAMICIA AD UNO SENZA SPOGLIARLO
E SENZA SERVIRSI D'ALTRA PERSONA.

Questo giuoco non esige altro che destrezza. Farete con aria di semplicità che la persona si cavi il fazzoletto o collarino per isbottonare la camicia; poi scioglierete i bottoni delle maniche, e attaccherete un cordoncino sottile alla manica sinistra; indi passando la mano sul dorso della persona, caverete la camicia dalle brache, e la verrete tirando fin sopra la testa; poi tirandola ugualmente per davanti, la lascerete sopra il petto, passerete in seguito alla mano dritta, e tirerete in giù questa manica a segno di farne uscire il braccio. Trovandosi allora la camicia preparata tanto nella manica dritta, quanto sopra il petto, farete uso del picciolo cordone che avrete attaccato alla bottoniera della manica sinistra per prendere la manica, che dovrà essere rimontata, e per levar fuori il tutto da questa parte.

Per nascondere la vostra maniera di operare alla per-

sona a cui levate la camicia, ed agli spettatori, le coprirete la testa con uno zendado, di cui terrete un capo fra i denti.

Per far questa operazione più comodamente, monterete sopra una cassa, e farete tutto ciò che occorre sotto il zendado. Tale è il mezzo di cui si servono certi giocolieri facendo questo giuoco in teatro.

I CAPELLI ELETTRIZZATI.

È questo un singolare esperimento, e che facilmente può farsi da chicchessia.

Prendete un foglio di carta, scaldatela facendola passare sopra un fornello acceso, sopra un tubo di stufa od anche esponendola al sole, poi strofinatela tosto fortemente sul ginocchio (meglio sopra calzoni di panno), indi senza allontanarsi, e tenendola dalle due estremità, passatela a 6 od 8 centimetri dalla testa d'uno spettatore. Incontante vedrete i suoi capelli arricciarsi, ondeggiare, e seguire tutti i moti d'oscillazione che imprimerete alla carta.

Onde l'esperimento riesca, fa d'uopo che i capelli siano asciutti e senza pomata.

Avvicinando il foglio di carta ad un oggetto qualunque, si vede staccarsene una scintilla elettrica, la quale si può trarre a sè col dito. Di più bello effetto sarà quest'ultima operazione, se fatta nell'oscurità.

Tutte le volte che rinnoverete tale esperimento, bisognerà nuovamente scaldare e strofinare la carta.

LUCE NELL'ACQUA.

Ecco un mezzo atto a produrre la luce nell'acqua. Mettete in un gran bicchiere due decilitri d'acqua, dieci grammi di clorato di potassa ed alcuni pezzetti di fosforo. Col mezzo d'un tubo ristretto alla parte inferiore, e mu-

nito di un piccolo imbuto alla parte superiore, versate lentamente dell'acido sulfureo concentrato. Quest'acido essendo giunto sul clorato di potassa, la violenza della reazione è moderata dalla natura del liquido; nondimeno il calore è abbastanza forte perchè il fosforo produca sotto l'acqua parecchi getti di fiamma.

LA CARAFFA LUMINOSA.

Versate in una bottiglietta un decilitro di buon alcool, e gettatevi otto o dieci grammi di fosforo tagliato a piccoli pezzi. Riempite a metà una caraffa d'acqua, e nell'oscurità versatevi una o due gocce del vostro alcool, e quando avrà toccato l'acqua, una luce brillante serpeggierà alla superficie del liquido, e la parte vuota della caraffa diventerà risplendente. Questo fenomeno durerà fino alla consumazione del fosforo.

FAR BOLLIRE L'ACQUA SENZA FUOCO.

Collocate sotto il recipiente della macchina pneumatica un vaso pieno d'acqua, e fate il vuoto; al primo battere dello stantuffo osserverete che l'acqua bolle rapidamente, e tanto più intenso ne sarà il bollire quanto più rarefatta sarà l'aria sotto la campana. Questo fenomeno è semplicissimo; all'aria libera l'acqua non bolle a 100 gradi, che in ragione della pressione atmosferica esercitata sul liquido. Sulle alte montagne, ove assai minore è la pressione dell'aria, il punto di bollimento dell'acqua è inferiore a 100 gradi. È appunto questa diminuzione della pressione dell'atmosfera che viene operata dalla macchina pneumatica; ma havvi però un mezzo ancora più semplice che potrete usare facilmente, volendo far bollire dell'acqua senza il soccorso del fuoco.

Prendete una palla di vetro, che per metà empirete d'acqua, la quale farete bollire. Al primo bollito ritirate la palla

dal fuoco, turatela bene, e rovesciatela. Se ora fate cadere un filo d'acqua fredda sulla palla così rovesciata, vedrete tosto il liquido a bollire fortemente. Ecco la spiegazione di questo singolare fenomeno.

Nell'apparecchio così rovesciato, il bollimento dipende dal condensarsi del vapore d'acqua dal freddo alla superficie del bicchiere, e l'acqua sottratta allora alla pressione che questo vapore esercitava sopra di essa, entra in un bollimento che prolungasi per qualche tempo.

COME SI POSSA COMPARIRE RISPLENDENTE NELL'OSCURITÀ.

Per fare questo giuoco si prende del fosforo e si incorpora con pomata; con questa s'unge il volto e comparisce risplendente nell'oscurità. Intendiamo di dire che quando volete fare questo giuoco, avrete già preparato la pomata col fosforo in un piccolo recipiente, e lo proporrete alla brigata; dopo spegnerete i lumi, ed all'istante vi ungerete la faccia con quella pomata e comparirà in quell'oscurità tutta risplendente con sorpresa della conversazione. Prima che si riaccendano i lumi vi pulirete con un panno ben bene la vostra faccia ed ecco fatto con destrezza il vostro giuoco.

RAPPRESENTARE IN UNA BOCCIA DI VETRO IL MONDO ELEMENTARE.

Prendete una boccia di vetro o cristallo con suo piedestallo, per più leggiadria, e metteteci dentro dello smalto nero pestato grossolanamente, il quale andrà nel fondo della boccia e rappresenterà la terra; per rappresentare l'acqua prendete tartaro calcinato e ponetelo all'umido, e prendetene la soluzione che farà, ma la più chiara, in cui mescolerete un poco d'azzurro, e rassemblerà vera acqua marina.

L'aria si rappresenta per mezzo dell'acquavite più sot-

tile che si può avere, che equivale allo spirito, la quale tingerete di celeste col tornasole. Finalmente per rappresentare il fuoco, prendete dell'olio di lino, ovvero olio di trementina tinto di colore di fuoco collo zafferano: tutte queste materie sono talmente differenti in peso ed in figura, che, se si mescolano e con molta violenza si agitano, comparisce nella boccia un vero caos ed una confusione tale che sembra ogni cosa mescolata senz'ordine alcuno; ma appena che si cessa di agitare la boccia, ciascuna di dette materie riprende il suo ordine primitivo, e rassembra che la boccia contenga nel fondo la terra, sopra l'acqua, ossia il mare, sopra l'acqua l'aria, e sopra l'aria il fuoco: cosa che recherà a tutta la conversazione maraviglia grande, ed al giuocatore onore.

FAR COMPARIRE SOPRA UNA MANO ALCUNE PAROLE
SCRITTE SU D'UNA CARTA.

Pigliasi orina e con penna nuova scrivansi sopra la palma della mano sinistra alcune parole o lettere, e si lascino asciugare, e poi scrivasi sulla carta lo stesso, e dicasi alla brigata: « Osservate: voglio che ciò che sta scritto qui, bruciata che sia questa carta, apparisca nella palma della mia mano sinistra. » Bruciate all'istante, dopo che avranno veduto ciò che vi è scritto, la carta, e con quella carta bruciata fregate la palma della mano e vi comparirà quanto vi avete scritto coll'orina. Resteranno sorpresi, perchè avevano già veduto che non vi era scritto niente sulla mano, avendogliela fatta veder prima.

FAR COMPARIRE IN UNA BOCCIA D'ACQUA FIGURE CURIOSI.

Pigliate una boccia di cristallo tonda o quadra che sia, e riempitela di acqua chiara; dopo prendete un poco di zafferano e ponetelo in un bicchiere di acqua chiara, e lasciatevelo stare fino che l'acqua sia divenuta gialla; allora

prendete uno o due chiari di uova fresche, e poneteli dentro a quell'acqua gialla e sbattetela, acciò si incorporino insieme l'acqua ed il chiaro dell'uova; e poi porrete quest'acqua tinta nella boccia ove è l'acqua chiara, che subito si comincerà a vedere alzarsi il chiaro dell'uovo dal fondo della boccia, e formerà diverse figure curiose. Avvertite di gettare a poco a poco l'acqua gialla mescolata col chiaro d'uovo perchè riuscirà meglio, e, se non venisse a vostro genio, aggiungete un altro chiaro d'uovo che ne otterrete l'intento.

IL LIBRO MAGICO.

La singolarità di tal libro consiste nel saperlo sfogliare alla presenza di sei persone, ognuna delle quali vede oggetti affatto diversi, e la sesta persona vede soltanto fogli bianchi e vuoti del tutto.

Per fare questo libro, bisogna far legare, per esempio, un mezzo libro di carta bianca ridotto in ottavo, in pergamena pieghevole, la quale faccia anche vece delle due coperte, onde il libro si possa piegare da ogni parte comodamente. Così pure tale pergamena non deve sporgere in alcuna parte, come vedesi in ogni altro libro legato, ma dev'essere dappertutto tagliata a rettifilo colla carta. Il quinterno superiore (quindi quello di destra) viene diviso dal disopra al disotto in sei parti uguali, in modo però che la parte prima (o superiore) e la sesta (od inferiore) non giungano interamente al taglio superiore ed inferiore; e queste porzioni si marciano secondo il loro ordine dall'alto al basso coi numeri 1, 2, 3, 4, 5 e 6.

Queste sei porzioni uguali si tagliano curvamente col mezzo di un coltello o di altro opportuno strumento tagliente, come segue:



Prendesi poi la prima curva segnata 1, si volta il primo

foglio del libro, vi si lascia il pezzo 1 e dai seguenti cinque fogli si taglia via la semi-curva. Nel seguente foglio settimo si lascia però la semi-curva $\smile$ e la si taglia via dai cinque fogli successivi; ed in questo ordine si continua a tagliare ed a lasciare le curve sino alla fine del libro.

Finita che si abbia in tal modo la prima curva in tutto il libro, si prende la curva seguente N. 2 e dal primo foglio di esso, si taglia via la curva $\smile$; la si lascia però nel foglio successivo e si taglia via dai cinque fogli susseguenti. Nel successivo foglio settimo la curva si lascia e si taglia via dai cinque successivi; e così nuovamente si seguita, tagliando e lasciando sino alla fine del libro.

Nello stesso modo si procede anche colle seguenti quattro curve, dovendosi però ogni volta avere speciale riguardo al principio, poichè nel successivo (o curva N. 3) si volgono sempre due fogli, e da ognuno di essi si taglia la curva. Nella curva N. 4 si taglia via la curva dei primi tre fogli; nella curva N. 5 si tagliano sempre via i primi quattro fogli; nell'ultima curva N. 6 si devono sempre levare le curve dei primi cinque fogli; nel foglio sesto però si deve lasciarla ogni volta, e così si seguita in tutti i fogli successivi, in cui il libro è terminato, sino alle figure.

Sopra ogni primo foglio della curva superiore, fornito d'una curva, si fa incollare, per esempio, una figura umana, sul secondo successivo un albero od un fiore, sul terzo qualche quadrupede (per esempio, una scimia, un leone, un orso o simili) e sopra ogni quarto foglio nulla. Si provvede ogni quinto foglio di qualche paesaggio ed ogni sesto di un uccello.

Per meglio offrire il meraviglioso di questo libro magico, in tal modo formato, agli spettatori, lo si tenga abbasso colla sinistra saldo al dorso in modo che la parte anteriore del libro colle curve stia verso la mano destra; si metta poi il pollice alla curva superiore dei fogli, ed

il primo spettatore (se si fanno scorrere i fogli sotto il pollice) vedrà soltanto figure umane.

Se in seguito si fanno scorrere vicino ad un altro spettatore i fogli della seconda curva sotto il pollice, il medesimo non vedrà che alberi o fiori; ad una terza persona si fanno comparire sotto il pollice posto sulla curva N. 3 solamente quadrupedi; avanti ad una quarta, col sovrapporre, senza che se ne accorga, il pollice sulla curva quinta, si fanno scorrere soltanto dei paesaggi; e ad una quinta persona, col sovrapporre il pollice sulla sesta od ultima curva, si fanno vedere soltanto uccelli.

Dopo aver in tal guisa apparentemente ripassato il libro cinque volte, s'interroga ognuna di quelle cinque persone che cosa abbiano veduto; e, dietro analoga loro risposta si esterna un proprio dubbio, e si sostiene che nessuna di esse poteva aver detto il vero, non contenendo il libro nessuno affatto degli oggetti indicati, « il perchè si persuadano essi stessi dell'inesattezza della loro asserzione. » (Così dicendo, si mette il pollice destro sulla quarta curva; si ritorna da ognuna di quelle cinque persone e si fanno scorrere sotto il pollice i fogli affatto vuoti della curva stessa).

IL QUODLIBET MAGICO.

Questo *quodlibet* consiste in sei differenti oggetti rappresentati con figurine od anche semplicemente nominati sopra una tavoletta fatta di carbone bianco. Questa tavoletta è divisa col mezzo tanto sulla sua parte anteriore, quanto sulla posteriore, in due parti uguali da una linea orizzontale, la quale da linee verticali è divisa in quattro spazi; dimodochè, tanto sul lato anteriore che sul posteriore, ne risultano otto campi uguali fra loro. Ognuno di questi campi è diviso in due serie, ed in ciascuna sono rappresentati od anche soltanto nominati otto differenti oggetti. Il lato anteriore della tavola è segnato con A, ed il posteriore con B, onde distinguerli.

A

Bilancia	Bicchiere	Squadra	Arpa	Limone	Falce	Spada	Falcetto
Corno	Lanterna	Pianella	Scure	Flauto	Pane di zucchero	Timpano	Martello
Orologio	Ruota	Dado	Flagello	Tulipano	Pistola	Orinolo a polvere	Chiave
Scettro	Vaglio	Tubo	Rastrello	Forchetta	Corona	Rosa	Linto
	1.		2.		3.		4.
Smoccolatojo	Vanga	Penna	Bandiera	Violino	Mortajo	Sciabola	Soffietto
Tanaglia	Balestra	Tamburro	Tromba	Sedia	Forbice	Secchio	Coltello
Ancora	Circolo	Sivali	Sperone	Campana	Corno da caccia	Schioppo	Scala
Candelabro	Conocchia	Occhiali	Anello	Treppiede	Sega	Archibugio	Borsa
	5.		6.		7.		8.

B

Squadra	Vaglio	Rastrello	Scettro	Arpa	Ruota	Pianella	Orologio
Rosa	Forchetta	Orinolo a polvere	Limone	Chiave	Corona	Linto	Pistola
Sperone	Vanga	Tromba	Balestra	Sivali	Tanaglia	Occhiali	Smoccolatojo
Coltello	Sedia	Soffietto	Campana	Secchio	Forbice	Schioppo	Mortajo
	1.		2.		3.		4.
Scure	Lanterna	Dado	Corno	Flagello	Bicchiere	Tubo	Bilancia
Spada	Tulipano	Falcetto	Pane da zucchero	Timpano	Flauto	Martello	Falce
Penna	Conocchia	Anello	Candelabro	Bandiera	Circolo	Tamburro	Ancora
Archibugio	Treppiede	Sciabola	Violino	Scala	Sega	Borsa	Corno da caccia
	5.		6.		7.		8.

Sulla parte anteriore segnata A e sulla parte posteriore segnata B si trovano gli oggetti ivi indicati e nell'ordine in esse esistenti. Si presenta pertanto ad alcuno degli astanti la parte segnata A, colla ricerca di scegliersi a piacere uno degli oggetti ivi segnati, e di nominare all'artista soltanto il numero sottoposto al campo. Si volta poi la tavola per farvi cercare dalla persona l'oggetto trascelto sulla parte segnata B, e nominare ancora all'artista il numero del campo, dietro di che l'artista indica prontamente l'oggetto trascelto.

Tale oggetto s'indovina per la circostanza seguente:

Il numero indicato del campo dove questo oggetto si trova sulla parte A della tavola, viene confrontato con quello corrispondente sulla parte B, e col numero del campo dove si è ritrovato l'oggetto medesimo; e così l'artista consegna gli schiarimenti necessari. Si deve cioè contare sulla parte B il numero indicato del campo, nel quale si trova sulla parte A l'oggetto da indovinarsi, dalla serie esistente a destra sulla parte B, cominciando dall'alto e dirigendosi verso il lato sinistro; e così si continua sino a quel numero del campo, dove sulla parte A trovavasi il medesimo oggetto.

Se, per esempio, fosse da indovinarsi la rosa, la quale nella parte A si trova nel quarto campo e nella parte B nel primo campo, s'incomincia a contare sul primo campo della parte B dalla parola *vaglio* che sta superiormente alla destra; si passa poi al lato sinistro alla parola *squadrà* e si dice 2; da questa si va a destra alla *forchetta* dicendo 3, ed alla *rosa* che succede a sinistra si dice 4; nel qual caso devesi scegliere appunto la rosa, poichè fu detto all'artista che si trova sul campo della parte A numero 4.

L'ARTE DEL VENTRILOQUIO.

Quest'arte consiste, oltre alla naturale disposizione alla medesima, nel saper reprimere e cangiare nelle fauci la voce da emettersi, in modo che alla sua uscita la sua forza corrisponda colla distanza del luogo donde apparentemente deve provenire. Per ottenere questo effetto, bisogna possedere una conformazione della lingua assai sottile e non del tutto comune, per potere con essa smembrare possibilmente tutte le parole senza produrre il menomo movimento delle labbra, e per potere sino alla fine d'ogni periodo trattenere l'aria che esce dai polmoni onde riprendere fiato; al che naturalmente si richiede anche un petto robusto oltre il lungo esercizio.

Perciò il così detto ventriloquismo non è altro che un restringimento e contrazione dei muscoli del gorguzzole, il quale con ciò vien disposto in modo che la voce nel passarvi resti soffocata, affievolita o rinforzata secondo il bisogno, e ne avviene che quando colla gola si tenga in serbo tanta porzione d'aria, quanta ne occorre pel canto, la si trattiene frenata secondo il bisogno e poi la si spinge fuori con forza, pel qual mezzo il tuono della parola viene a formarsi com'esso provenisse da un luogo distante, da una cavità o da un luogo profondo.

L'età migliore per imparare quest'arte interessante e veramente magica è quella dai 20 ai 25 anni; ed inoltre vi è indispensabile un esercizio frequentissimo.

FINE.

INDICE

AI LETTORI	Pag. 5
INTRODUZIONE	» 9

PARTE PRIMA

Giocchi di mano e di destrezza.

<i>Principi generali</i>	Pag. 21
<i>Giocchi colle Monete</i>	» 32
I. La Moneta fusibile	» ivi
II. Le Monete di cinque lire viaggiatrici	» 35
III. La pioggia d'oro	» 40
IV. Moltiplicazione delle Monete d'oro	» 43
V. Filtrazione magica di Monete da cinque lire	» 47
VI. La Moneta dotta	» 50
VII. I due Cappelli	» 51
VIII. La Moneta d'oro in un panetto	» 52
<i>Giocchi di Carte</i>	» 55
Principi generali per l'esecuzione dei Giocchi di Carte	» 56
Principi particolari per l'esecuzione di certi Giocchi di Carte	» 68
Principi brillanti	» 74
<i>Giocchi colle Carte</i>	» 83
I. La chiaroveggenza del tatto	» ivi
II. Mane, Techel, Phares	» 87
III. Le Carte nella manica	» 89
IV. Le Carte grandi e piccole (seguito delle carte nella manica)	» 92
V. Lo Specchio delle dame	» 95
VI. Le Carte simpatiche	» 99

VII. Le Carte elettriche	Pag. 102
VIII. La potenza della volontà	» 106
IX. Le Carte magnetizzate.	» 107
X. Le Metamorfosi	» 110
XI. Trasmutazione magica.	» 112
XII. La Carta pensata	» 113
XIII e XIV. Pensiero preveduto	» 116
XV. Giuoco dei quattro assi	» 120
XVI. La Carta nel portafogli	» 123
XVII. Lo voglio!	» 124
XVIII. Gli assi ed i re viaggiatori	» 126
XIX. Il giuoco Proteo	» 128
<i>Giuochi pe' quali è necessaria l'assistenza d'una tavola . . .</i>	<i>» 131</i>
Le Palle di cristallo	» 135
Giuoco delle Palle da cannone	» 142
La Scatola dalla palla	» 145
<i>Giuoco dei Bussolotti</i>	<i>» 147</i>
Strumenti ed accessori necessari per l'esecuzione del giuoco dei Bussolotti	» 148
Principi generali	» 149
Finte	» 152
Metodo del prestidigitatore CONUS pel giuoco dei Busso- lotti	» 159
BOSCO che giuoca ai Bussolotti.	» 162
<i>Uno scherzo da farsi a tavola. — Mangiar dei Turacciosi.</i>	<i>» 166</i>
<i>Un giuoco col Fazzoletto. — Il Fazzoletto che s'evapora nella mano</i>	<i>» 168</i>

PARTE SECONDA

Giuochi che richiedono maggiori o minori apparati.

I Pennacchi ed i Confetti	Pag. 173
I Confetti	» 175
La nascita dei fiori o la vegetazione magica	» 178
La Pesca meravigliosa o i Pesci d'oro	» 182
L'Automa soffiatore, fumatore e che fischia	» 184
La Posta miracolosa od i fattorini alati	» 186

Le Piramidi	<i>Pag.</i> 188
La Casseruola infernale	» 189
La Spada della carta	» 191
La Cassetta delle scomparse, apparizioni e restituzioni	» 193
Un musico in una moneta	» 194
Floritura di carte da giuoco	» 196
La Bottiglia inesauribile	» 197
Teofrasto Paracelso, od il Piccione decollato con un colpo di spada tirato alla sua ombra od alla sua immagine	» 199
La Palla obbediente	» 200
Le dodici scatole una dentro l'altra	» 201
La Cascina delle Fate	» 202
La Bottiglia dei nastri	» 203
Doppia sorpresa	» 205
La Marmitta diabolica	» 206
Il <i>Bol</i> o vaso di ponce	» 207
Il Gomitolo di lana	» 208
Gli Anelli chinesi	» 210
Gli Equilibri notevoli	» 215
<i>Giuochi di Fisica e Chimica dilettevole, e Grandi Giuochi da Teatro</i>	» 218
Il Forziere pesante	» ivi
Le cento candele accese con un colpo di pistola	» 221
Spettri viventi ed impalpabili. — Apparizioni fantastiche	» 223
Dimensioni dello specchio	» 226
Inclinazione dello specchio	» 227
Collocamento e posizione dell'attore-spettro	» 228
La testa del Diavolo	» 230
Il Paniere indiano	» 235
Il Decapitato parlante	» 236
Concerti dell'altro mondo	» 238
Arpe eolie suonanti sotto il soffio di spiriti medianimici	» 242
Concerto di spiriti	» 243
Spirito battitore	» 244
Le Onde sonore	» 246
Il Busto di Socrate	» 247
L'Armadio Proteo	» 248
La Cartella fantastica	» 251
La Palla incantata	» 258
La Sospensione aerea	» 261
Il Tamburro magico	» 266
Il Trucco dei fratelli Davenport	» 267

PARTE TERZA

Giuochi semplici di Conversazione e Famiglia.

I. Il numero favorito	<i>Pag.</i> 281
II. Indovinare di più numeri quello segretamente raschiato	» 282
III. Diverse maniere d'indovinare il numero trascelto da una persona	» 283
IV. Seconda maniera	» 284
V. Terza maniera	» 285
VI. Quarta maniera	» 286
VII. Indovinare diversi numeri pensati da una persona a suo arbitrio	» ivi
VIII. Indovinare due differenti quantità tenute nascoste nelle mani	» 287
IX. Indovinare i numeri scelti da tre persone	» 288
X. Indicare coi dadi il numero di diversi mucchietti di gettoni	» 289
XI. Di trenta numeri indovinare quello scelto da una persona	» 291
XII. I tre fogli colorati	» 293
XIII. Indovinare un numero di marche o gettoni	» 295
XIV. Sottrarre i primi nove numeri fra loro, in modo che nell'avanzo si ritrovino ancora, ossia 45 sottratto da 45, farvi rimanere 45	» 296
XV. Di sedici lettere alfabetiche disposte in cerchio indovinarne una stata pensata	» ivi
XVI. Indovinare i numeri delle ultime carte di sotto a tre mazzetti di carte da giuoco	» 297
XVII. Nove carte o gettoni disposti in tre serie cadauna di tre e l'una sotto l'altra, aggiungervi altre tre carte o gettoni in modo che in ogni serie e da tutte le parti si possano contare quattro carte o gettoni	» 298

XVIII. Da sei ordini di zeri o gettoni, portanti cadauno sei, levare sei gettoni in modo che sopra ogni lato del quadrato non possano stare che 4 gettoni	Pag. 299
XIX. Indovinare due numeri pensati da alcuno »	300
<i>Giuochi di Carte</i> »	301
I. Indovinare a cadauna di quattro persone la carta da loro pensata »	ivi
II. Indovinare le due carte trascelte segretamente da ogni spettatore »	302
III. Mezzo d'indovinare, in un mazzo intero composto di cinquantadue carte, quali punti porteranno le carte che si troveranno sotto ciascuno dei mazzetti fatti da una persona della compagnia, facendole osservare che ogni mazzetto da lei posto sulla tavola dovrà comporre il numero di tredici, a partire dal punto della prima carta ch'essa leverà per comporre ogni mazzetto »	304
IV. Indovinare le carte pensate da più persone »	306
V. Giuoco di disporre nove carte che facciano quindici in qualsivoglia parte »	307
VI. Indovinare a due persone quante carte avrà preso cadauna di loro tanto in un mazzo di carte 40, quanto di carte 52 »	ivi
VII. Indovinare due carte pensate a diverse persone fra 30 disposte in 15 mazzetti a due a due »	309
<i>Giuochi e Divertimenti diversi</i> »	311
Inchiostri simpatici o di simpatia »	ivi
Mezzi di sigillare una lettera che non si potrà dissigillare, variando il suggello di tanti colori quante avrete cere differenti »	312
Fungo filosofico »	ivi
Esperienza chimica per la quale si rende un flasco di cristallo luminoso a segno di poter distinguere nella maggiore oscurità qualsivoglia oggetto »	313
Tavola magica, per mezzo della quale vi comparisce o sparisce al cenno un ritratto od altro oggetto che venga presentato »	314
Modo di levare la camicia ad uno senza spogliarlo e senza servirsi d'altra persona »	315
I capelli elettrizzati »	316
Luce nell'acqua »	ivi
La caraffa luminosa »	317
Far bollire l'acqua senza fuoco »	ivi
Come si possa comparire risplendente nell'oscurità . . . »	318

Rappresentare in una boccia di vetro il mondo elementare	Pag. 318
Far comparire sopra una mano alcune parole scritte su d'una carta	» 319
Far comparire in una boccia d'acqua figure curiose	» ivi
Il libro magico	» 320
Il <i>quodlibet</i> magico.	» 322
L'arte del ventriloquio	» 325

